アスキームック ASCII
CD LOGIN
for PC(DOS/V)
1995
Vol.2
1780YEN
ログイン特製、恥ずかしいムービーもいっぱいだっ!
●知らなかったほうがよかった世界
●音楽する精神
●魅惑の健康
●ログインソフト出張版
●仮想WWW探訪記
●逆輸入EROTIC CD-ROM
●レターズCD桃源郷
●編集者ちゃんダイアリー
業界初!
ばかじゃないの?
CD-ROM
4枚組!
はたして無謀か?
PC特集号
もうPCじゃなきゃイヤ!
世界の最新PCゲーム体験版、デモを満載!
ブルフロッグ&オリジン新作情報も!

TRANSPORT™ $ TYCOON $

めざせ！今世紀最大の輸送王。

陸海空を制覇せよ！

95年9月22日（金）
完全日本語版
新登場
¥9,800（税別）

トランスポートタイクーン

完全日本語版

（CD-ROM for DOS/V）
&
（CD-ROM for Macintosh）

陸海空のすべての輸送機関を使って今世紀最大の輸送王をめざす。
利益を生む路線は…。他社に勝つためのステーション作りは…。
ライバル会社との熾烈な争い…。手に汗握る経営バトルが体感できる。
2プレーヤーによる対戦を可能にした他を圧倒するリアリティ。
米国スペクトラムホロバイト社の大ヒット作、日本語版でついに登場！

■対応機種

●DOS/ V搭載のIBM PC互換機

CPU　：i 486SX (最低386/33MHz)
メモリ：8MB
倍速CD-ROMドライブ
ハードディスク空き容量：12MB
モニタ：SVGA

DOS/V英語版
好評発売中
日本語マニュアル付き
¥7,800

●MAC対応機種

CPU　：68040/33MHz 以上推奨
モニタ：640×400ピクセル以上256色
（グレースケール含む）表示機能対応
メインメモリ：ゲームのための空きメモリ3MB以上
(実装メモリ推奨)
ハードディスク空き容量：20MB以上
OS　：漢字Talk7以降
倍速CD-ROMドライブ

●上の画面は、開発中のものです。●Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標
●Macintoshは米国アップルコンピュータ社の登録商標 ●IBMはIBM Corp.の商標です。
●掲載されている会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。
●使用条件は予告なしに変更される場合がございますので実際のパッケージをご確認下さい。

発売元 ITOCHU 伊藤忠商事株式会社
マルチメディア事業部 TEL:03-3497-7695
制作協力 株式会社 アウトバック
Licensed by Spectrum HoloByte, Inc.

CD LOGIN for PC

Vol.2
1995.9.8
発行所　株式会社アスキー
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10

CONTENTS

世界標準のPC上で、エンターテイメントしてみよう！　パソコンは、ビジネスユースのみではもったいない。遊べ遊べ遊べ、そして遊べ！

PC大特集号

COMING SOON GAMES 発売間近のソフト大紹介

GAMES NOW ON SALE これを遊ばなきゃPCユーザーを名乗れない

世界初! 驚愕のCD-ROM4枚組

添付CD-ROMの使い方

これがCD LOGiNブラウザーだ!

CD-ROMはCD LOGiNブラウザーで見よう

なんとこのCDログインVol.2には、CD-ROMが4枚も添付されている。いやはや前代未聞ですな。さすがはログイン(手前味噌)!

で、そのCD-ROMを楽しむためには、〝CD LOGiNブラウザー〟なるものを使うのだ。右の写真を見ればー発で使い方なんかはわかっちゃうと思うけど、画面下半分にズラーッと並んでいる各コーナーごとのボタンを押すと、それに関連したアトラクション、またはソフトのインストーラーに切り替わるようになっている。本誌の各コーナーの記事を読んで、それぞれの操作を把握した上で楽しむのがよいだろう。

ブラウザーのインストール方法はいたって簡単で、1枚目のCD-ROMの中のBROWSERディレクトリーにある、SETUP.EXEを実行するだけ。ウィンドウズ上に熊さんのアイコンが登録されるはずだ。

⬆ブラウザーのインストールを実行すると、〝LOGINV2.EXE〟、〝LOGINV2.IDX〟、〝LHA.DLL〟の3つのファイルがウィンドウズディレクトリーにコピーされる。削除の際の参考に。

タイトルをクリックすると 様々な アトラクションが!

⬆ブラウザー上に並んでいる各コーナーのボタンを押すと、それぞれのアトラクションに切り替わるようになっている。なかなか便利でしょ(手前味噌)。

⬆試しに〝レターズCD桃源郷〟のボタンをクリック。するとこのようなアトラクションが立ち上がるわけだ。ムービーのものは再生画面に切り替わるぞ。

⬆〝レターズができるまで〟なんていうふざけたムービーが収録されてます。この作品はフィクションなので、真に受けないように注意してください。

インストールだってブラウザーからだ!

添付のCD-ROMには、妙なアトラクションばかりが収録されているわけではない。PC用のゲームの体験版やオートデモだって、た〜くさん収録されているのだ。

では、それらを遊ぶためにはどうするかというと、やっぱりCD LOGiNブラウザーが役に立ってくれます。〝ゲームインストール〟ボタンを押すと画面が切り替わり、ゲームタイトルがズラッと表示されるはず。そうしたら、見たいゲームのタイトルをクリックしてみよう。左の枠に、そのタイトルに関するテキストが表示されたよね。それをよく読んで、インストール方法などを確認してほしい。ゲームによっては直接ブラウザーからインストールできるものもあるんだけど、一度DOSに戻ってからインストールしなければならないものもあるし、ムービーとして収録されているものもあるのだ（ムービーはブラウザーから見られます)。テキストをよく読んだ上で実行してほしい。

また、こうした体験版などはゲームに限ったわけではなく、ほかにもオンラインソフトやスクリーンセーバー、ウィンドウズソフト、インターネット関連などなども収録されている。本誌の記事をよく読んで、それに対応したボタンを押してインストールだ!!

コーナーを選んで

↑ブラウザー上の〝ゲームインストール〟ボタンを押すと、インストールメニュー画面に切り替わるぞ。

タイトルをクリック

↑右の枠にタイトル一覧が表示されるので、見たいタイトルをクリック！　左に表示されるテキストを読むべし。

インストール開始!

↑ウィンドウズ用のソフトや、オンラインソフト集なんかは直接ブラウザーからインストールできるんだぞ。

ウィンドウズ版はそのまま遊べます

↑ウィンドウズ用のソフトは、ブラウザー上からインストール可能。ただし、メモリーは８メガ以上あったほうがよい。

➡インストールが終われば、もうすぐにでも遊べちゃいます。画面は、ウィンドウズ用『QWIRKS』。海外版『ぷよぷよ』だ。

DOSのソフトは一度立ち上げ直してから

↑市販のDOS用のゲームの体験版は、ブラウザー上からインストールすることはできません。いったんDOSに戻ってね。

➡DOSといっても英語モードじゃないとダメ。日本語モードのままインストールすると、画面が真っ暗になってしまうぞ。

添付CD-ROMの構成

添付のCD-ROMには様々なデータが入っているのだけれど、なんでもかんでも適当にぶち込んだわけではありません。いちおう考えてカテゴリー分けをしてあります。それでもわかりにくかったらゴメンなさい。でも一生懸命やったんですよ。許してください。

さて、1枚目のディスクには、まだ海外でも発売されていないゲームの体験版やオートデモが収録されています。はっきりいって必見です。2枚目と3枚目には、すでに発売されているゲームの中から、ログインがピックアップしたベストタイトルの体験版、オートデモを収録。4枚目には、ログインの編集者が作成したムービーやらなんやらのアトラクションがたくさん入ってます。

まあ、よくわからなくなっても、ブラウザーのほうが必要なディスクを要求してくるので大丈夫。思う存分楽しんでくれたまえ。

DISC 1 最新ゲームディスク

このCD-ROMには、これから発売される新作10本のゲームの体験版、オートデモ、ムービー、およびブルフロッグ最新作のムービーが収録されている。中でも注目していただきたいのは『HEART OF DARKNESS』のオートデモ。大作のニオイがプンプン漂っているぞ。

そのほか、『11TH HOUR』、『COMMAND&CONQUER』などのムービー、『BATTLE BEAST』、『CYBER BYKES』、『LEMMINGS 3D』の体験版などが入っている。CD LOGiNブラウザーもこの中にあるのだ。

⬆『Heart of Darkness』のオートデモのワンシーン。すげぇかっこいいぞ。

⬆『11TH HOUR』のメイキングムービーも必見だ。字幕入りで内容も明確だぞ。

DISC 2 ベストゲームディスク

2枚のCD-ROMには、すでに発売されているゲームの中でも特にログインがおすすめするタイトルの体験版、オートデモを収録。全19タイトル中、18タイトルが収められている。残りの1タイトルは、容量の関係で3枚目に収録されています。このCD-ROMの中では、『Wing Commander Ⅲ』や『Magic Carpet』などの、3Dものに注目していただきたい。マシンパワーもさることながら、開発者の意気込みまで伝わってきそうな迫力だ。色物としては『QWIRKS』がグー。いわゆる『ぷよぷよ』です。

⬆超大作、『Wing Commander Ⅲ』の体験版を収録。未体験の人はぜひ！

⬆こんなにリアルなビリヤードは見たことがない！『Virtual Pool』だ！

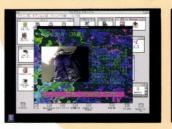
DISC 3 バラエティーディスク

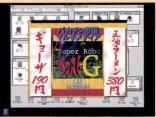
2枚目に入りきらなかった残りのゲームの体験版と、アジアゲームの体験版、さらには国産オリジン最新作のムービー、オンラインソフト集、スクリーンセーバー、インターネット関連ツールが収録されているのが3枚目のCD-ROMだ。なかなか盛りだくさんでしょ。ログイン編集部で働くふたりの少女が作ったスクリーンセーバーは、なかなか怪しくてグー。うさぎの目が恐すぎ。また、オンラインソフトも80種類以上収められており、環境改善にかなり役に立つはずだ。

⬆変なものから実用的なものまで、オンラインソフトを山のように収録。

⬆国産ウィンドウズソフトの体験版も収録されてます。遊んでみてね。

DISC 4 ログインムービーディスク

4枚目には、ログイン編集者が作成した豪華なムービーやら素晴らしいアトラクションが山のように入っている(かなりの誇大表現)。本誌の各コーナーに沿ったものばかりなので、できればそちらを読んだ上で実行していただきたい。そうしないと、意味のわからないものが多いんじゃないかと思うのだ。まあ、ログインなんで、妙なノリなのはご了承ください。これらのアトラクションは、ブラウザーの各コーナーに対応したボタンを押すことで実行できるので、心ゆくまでお楽しみください。

⬆『知らなかったほうがよかった世界』のアトラクション。今回はお香がテーマだ。

⬆松本副編集長作、『スーパーロボべったらG』。見たら怒りが沸き上がるかも？

絶対必読 添付CD-ROMを楽しむ前に

前ページで紹介した通り、添付のCD-ROMにはたくさんのムービーが収録されており、また、たくさんのソフトも収録されている。そして、それらを見たり遊んだりするためには、特別なプログラムが必要だったりするわけだ。

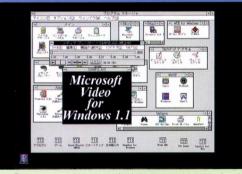
まず、ムービーを見るためには『ビデオフォーウィンドウズ』をインストールしなくてはならないし、ある特定のソフトを遊ぶためには『WinG』と呼ばれるプログラムをインストールしなくてはならない。これらは1枚目のCD-ROMに添付されているので、ブラウザーと同時にインストールしておくとよいだろう。これで準備は万端、思う存分CD ログインが満喫できるって寸法だ。さらに詳しいことは下に明記してあるのでそちらを参照のこと。すでにキミマシンにそれらのプログラムがインストールされているのであれば、改めて入れる必要はないけどね。

推奨マシン構成

まず初めに、添付のCD-ROMを最大限に楽しむためのマシン環境を挙げておこう。とりあえず、CPUが486SXの33メガヘルツ以上で、メモリーは8メガバイト、倍速CD-ROMが搭載されていて、ウィンドウズが動き、256色が出せるマシンであれば、そこそこ楽しめます。しかし、フルに楽しみたいのであれば、CPUはペンティアムの90メガヘルツ以上、CD-ROMは4倍速、発色数は6万5000色以上というのが望ましいです。倍速CD-ROMだと、ムービーがコマ落ちしちゃうぞ。

⬅⬆左は100メガヘルツのペンティアム。上は、4倍速のCD-ROMドライブだ。CDログインを堪能するためには、せめて90メガヘルツのペンティアムはほしいところだね。

ビデオフォーウィンドウズが必要

ムービーを見るためには、『ビデオフォーウィンドウズ』なるソフトが必要。すでにパッケージを購入してインストール済みの人もいると思うけど、買ってない人も安心してくれ。1枚目のCD-ROMに、ランタイム版(再生だけが可能)が収録されているので、それをインストールすればOKだ。DISK 1ディレクトリーの下のVFW11Jディレクトリーの中に、SETUP.EXEがあるのでそれをウィンドウズ上から実行しよう。ファイルマネージャーからダブルクリックだ。

⬅⬆『ビデオフォーウィンドウズ』がインストールされていないと、ゲームのムービーや、ログイン編集者が作成したヘボムービーを見るとができません。忘れずにインストールしましょう。

そのほか必要なプログラム

そのほかに必要なものというのは〝WinG〞と呼ばれるウィンドウズ用グラフィック強化プログラムと、ビジュアルベーシックで作られたものを動かすときに必要な〝VBRJP200〞というプログラム。これらがないと動かないソフトがいくつか存在するので、本誌またはインストールの際のテキストをよく読んで確認してほしい。とりあえず必要不必要に関わらず、インストールしちゃうってのが一番よい手だけどね。別に怪しいプログラムじゃないし、今後使う機会も増えると思うぞ。

➡〝WinG〞はDISK1に収録されている。すべてのファイルをWINDOWSディレクトリーにコピーだ。

⬆〝VBRJP200〞は、ブラウザー上からインストールできる。『オンラインソフトでウハウハ!』のボタンを押して、タイトルメニューの中から選ぶのだ。

社説

ついに パソコン時代到来 なのでしょうかね

いえね、それほど大そうなことじゃないんですけどね、なにしろ、パーソナルコンピューターのことでしょ、次から次へと変わっていくんで、いやはや、何がどうなっていくやらで、わかんない、なんて言っちゃうと責任問題ですから、このさい、今現在はどうで、今後はどうなっていくかということを、想像って言うんですか、そうなるとちょっといいかげんみたいだからよすとして、様々な資料や証言から予想してみようと、しかし、これはもう電気洗濯機とはだいぶ趣が違うから、まあ、パソコンだって電化製品と考えればそんなに電気洗濯機とは違うというわけではないんですが、よく考えると、『月刊電気洗濯機』とか、『電洗マガジン』とかいうメディアはないし、新しいすすぎ方がCNNのニュースになったりもしないわけで、やはりパソコンというのは、普通とは違う、どこが違うかと言うと、作り手側にしてみれば、ドンドン拡大しているので当たりゃデカいマーケットだし、使う側にしてみれば、何に使っていいのかわからない、わからないから面白い、という、まことに興味深い世界であるわけで、だからこんなCDログインのPC版なんか作っちゃったりもできるわけなのだな。

さて、いささか手垢のついた言葉で恐縮のいったりきたりなんだけど、今まさにパソコン革命のまっただ中なんだそうだ。そういうことは以前から言われていたから、なんとなく実感に乏しいのだけど、みんながそう言うのだから、月曜日の次が火曜日というのは、みんながそう言うからそうなっているように、その通りなのだろうと思う。現実として、パソコンの出荷台数は、前代未聞のスコアをマークしているし、それに伴なって、パソコンをめぐる様々な動きも活発になっている。その最大の事柄と言えば、やはり何はなくとも、ウィンドウズ95でげしょうね。

ウィンドウズ95は、大成功した、ウィンドウズ3.1に続く、マイクロソフト謹製の次世代OSであり、使いやすい(と言われている)グラフィカルなユーザーインターフェイスと、マルチタスク機能、そして32ビットCPUに完全対応したオペレーティングシステムだとされているので、すごいです。

今までのMS-DOSのように、難しいコマンドを使って操作する必要もなく、マウスとアイコンによる直感的な操作が可能で、さらにOS側ですでにネットワークや高度なグラフィックに対応しているから、ユーザーは別にソフトを購入しなくても、ネットを使ったり、サウンドを楽しんだりできるし、プログラムを作る側も、今までより少ない努力で3Dポリゴンや、テクスチャーマッピングがバリバリのゲームを作ることが可能になる、ということだそうだ。

しかも、様々なソフトがウィンドウズ95対応になり、いろいろなパソコンでウィンドウズ95が動くようになると、必然的に機種間の違いというものがなくなり、誰のどんなパソコンでもあらゆるソフトが使えるという、まるで夢のような世界が訪れてくるらしいのだ。ほーんとーだろーか？

実のところ、これから本当にそんな理想的パソコンソフト環境が訪れてくるのかどうかは、まだ未知数だ。ネガティブなことも、いくらでも考えられるので、今現在はこのくらいで勘弁してやろう。

覚えておいて損のないキーワードはこれだ！

ウィンドウズ95

⬅本文でも触れたが、次世代OS最右翼。様々な特色を持つが、ともかく売れるし、みんなが使うと想像されているところが最重要。数年、あるいは数ヵ月のうちに、多くのソフトがこの上で動くはず。

P6

⬅ペンティアムに続くインテルの次世代CPU。当然ながら、従来のものよりも性能は高いが、その高さ加減がだんだん専門的になり理解しづらくなっているのも事実。しかし、これからも主流のはずだ。

インターネット

➡今までのパソコン通信と違い、はるかに自由度の高いネットワーク。各自が勝手にいろいろなことをするので、まさに混沌状態とも言えるが、いかにもパソコン向きな、情報の流れの新しい形式と言えるのだった。

PCIバス

➡インテルの提唱した新しいバス。ようするに、どんな機種でもPCIでさえあれば、様々なボードが共用が利く、ということ。いろいろあったが、今や標準バスの地位を獲得した。

さて、PCだ。かつての昔、世界中の大型業務用コンピューターがすべてIBMの360シリーズになってしまった時代がある、ってもまあ、自分の目で見たわけじゃないんですけどね。そんで、そのとき、地球の上でIBMのコンピューターを使用しなかった唯一の国が日本だったわけで、今から見ると、かなり乱暴な通産省の行政指導が行なわれ国内のコンピューター業界を再編成され、挙国一致体制でアメリカの一私企業に立ち向かったのだそうだ。戦争みたい。

それが、1960年代の話。

そういう経緯があるので、我が国はパソコンでも同じことをしようとした。すなわち、OSからアーキテクチャーからソフトまで、すべて国産製品でまかなおうとしたわけだ。1980年代の話ですな。

この計画は、その後、様々な紆余曲折を経て、結局は失敗してしまった。大型コンピューターとパーソナルコンピューターとは、かなりどころか、まったく違うものだということが偉い人たちに理解されたわけだが、その後の展開で大型コンピューターも、結局はIBM互換路線を取らざるを得なかったわけで、やっぱ、世の中はソフト、それも、大多数の人間の使っているソフトがなければ、結局のところお話にならないということだったのだ。もし、あのとき日本独自のOSやマシンにこだわっていたら、今のようにウィンドウズ95だ、DOS/Vだ、あるいはデジタルビデオだ、ペンティアムだPCIだ、なんて時代はこなかったか、あるいはうんと遅れてしまっただろう。でも、そのほうが幸せだったかも、オレって８ビットマシン好きだし、なんて言ってるキミ、それも一理あるぞ、なんてな。ウソ。

やはり、重要なのは、よってたかって、という要素だ。みんながよってたかって使うから、ソフトもハードも安くなるわけだし、安くなるから人が使う。よってたかって使うから、いろいろな要望が生まれ、ソフトはだんだん洗練されてくるし、市場が大きければ、参入してくる会社も増える。参加人数が増えれば、確率的に、頭のいい人も増えるから、かつて不可能だと思われていた様々なことが可能になってくる。これはもう、ひと言で表わすと、あったりまえ。

きっと、我々が大好きなパソコンエンターテイメントに関しても、そういう要素がこれからどんどん重要になってくるはずだ。つまり、よってたかってみんなで作る、とか、よってたかってソフトに対する意見を言ってしまう、とかね。なんだか具体性に乏しい話でもうしわけないが、つまりは、これまでのように作り手側と遊び側に分かれるのではない、全員参加のエンターテイメントが今後の主流になるのではないかな、なんていう気がしないでもないのよ。

物事がそうなっていく場合、やはりプラットホームが統一されているほうが、あらゆる点で有利だ、っつーのはもちろんのこと。いわゆる、国際標準であるところの、IBM-PCとその互換機、いわゆるDOS/Vマシン、いわゆるPCであれば、マシンの互換性はあんまり(あくまであんまり)気にする必要がないわけだし、お値段だって、世界中のサードパーティーが作っているので、かなりこなれている。もちろん、光あるところに影があるのは、人の世の常。世界中が作っているということは、いろんな人がいろんなことを考えているというわけで、このソフトはあのグラフィックチップのマシンでは使えない、このサウンドチップではあのファイルとの相性が悪いのなんのと、ハッキリ言って混沌状態。さらに、いまだにDOSの影を引きずっているウィンドウズゆえに、コンフィグだのメモリーだの、やっかいな部分も多く、パソコン初めてというチェリーなユーザーにとって高い壁になっているのね。

しかし、もはやとやかく言っている時代は過ぎようとしている。というか、残りわずかなので、話をまとめなければいけなくなっているわけだが、何はともあれ、パソコンエンターテイメントの世界は1995年を境に大きく変化すると我々は予想している。それがどういう方向へなのかは、我々ユーザーが決めることなのですけどね。

なにしろ、家庭用ゲーム機や、ゲームセンターの機械、CG使った映画、など、最先端技術が娯楽に使われてる夢のような時代なんですからね、今って。おわり。

今、時代はこれ!
ベストハード forGAMES

このCD ログイン Vol. 2には、最新ゲームの体験版やムービー、およびログインスタッフが作成したアトラクションがたくさん収録されている。というのは、『CD-ROMの使い方』のところでも説明したよね。

で、最近のPCのゲームって、とてもクオリティーが高くて、その分、要求されるマシンスペックも高いのだ。そう、当然のごとくペンティアムが推奨されているわけね。それだけじゃなく、ログインのアトラクションに含まれるムービーも、クオリティー重視にしたためペンティアムじゃないとコマ落ちしちゃったりするのだ。したがって、全国のPCユーザーのみなさんは、これを期に、マシンをペンティアムにグレードアップしてしまいましょう!

ここではCPUの話のほか、ログインが推奨する、ゲームのためのハードウェアを紹介していきます。ビデオカードやサウンドカード、マザーボードといった具合にね。これからのPCというのは、メーカーうんぬんよりも、その中に組み込まれたパーツが重要になる。変なマシンをつかまされないためにも、知識だけはしっかり身につけておこうじゃないか。

ゲームもやっぱりペンティアム

上ではかなり勝手なことをのたまってますが、これから発売されるPCのゲームというのは、ペンティアムを基本として作られているものばかり。ハードの売り値もどんどん下がっているし、買うなら今しかないって感じかな。

ゲームをするんだったら、DX4で十分だ、なんてどっかの雑誌に書いてあったけれど、時代はアッという間に移り変わり、ゲームとは言え、もはやペンティアムでなければ太刀打ちできないご時勢になってしまいました。

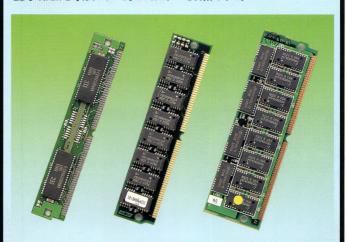
とはいえ、今なら、数年前にDX4を買った値段でペンティアム90メガヘルツが買えるので、なんだか得した気分になれなくもないかもしれない。さすがに120メガヘルツまでいくと、9万円弱とちょっと値が張ってしまうけどね。でも、90メガヘルツと120 メガヘルツって、あんまり変わらないように思えるかもしれないけど、実際使ってみると大違いなのだ。来年あたりには、〝ペンティアム120メガヘルツ推奨!〟なんてゲームが発売されているかも?

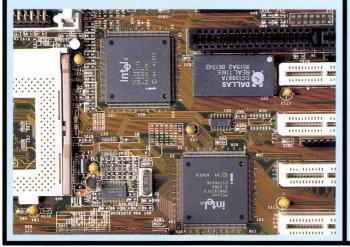
これが現在のPCの常識だ!

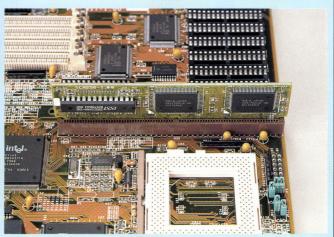
Pentium

PCの常識といったら、やっぱりペンティアムでしょう。メーカーのブランド製品も、最低スペックがペンティアムの90メガヘルツというところがほとんどだ。今のところ133メガヘルツモデルが最高だが、そろそろ150メガヘルツモデルが出てもおかしくないし、年末にはペンティアムの後継CPUも発売されるとか。もはや、486やDX 4といったCPUは、過去のものということになってしまうんでしょうか。

EDO RAM

Triton＆バーストSRAMのマザーボードを見つけたら、今度はメモリーにこだわってほしい。メモリーにも、普通のものと、アクセススピードが高いものとがあり、後者はEDO RAMと呼ばれている。Triton、バーストSRAMときたら、多少値が張ってもEDO RAMを搭載しよう。なぜかというと、この3つの要素がそろって、はじめて爆発的なスピードが得ることができるからだ。最速を目指そうぜ。

Triton

マシンの基本的速度というのは、CPUと、マザーボードで決まるといえる。そして、今買うんだったら、Tritonと呼ばれるチップセットが搭載されたものをおすすめするぞ。ゴチャゴチャした話は抜きにして、このチップが搭載されたマザーボードに下記のふたつの要素を加えると、同じCPUでも、20パーセントはパフォーマンスが向上するのだ。マシンを購入する際は、どんなマザーボードが使われているかチェックすべし。

Burst SRAM

もしキミがTritonチップ搭載マザーボードを見つけたとしても、まだまだ安心してはいけない。マザーボードには、通常、SRAMというものが積まれているのだが、それが普通のSRAMか、はたまた〝パイプラインバーストSRAM″かによって、パフォーマンスが変わってくるのだ。お店の人にしっかりと確認してから購入しよう。また、SRAMの見分けかたは、ログイン18号に載っているので興味のある人はどうぞ。

その2 ログインおすすめのカードたち

スピードへのこだわりに満足のいく結果が得られたら、今度は機能的部分もおおいにこだわってみようじゃないか。まず重要なのがビデオカード。なんだかさっきから重要なものばっかり出てくるが、本当に重要なのだからしかたがない。そして次にサウンドカード。これまたカードによって音質が変わってくるので重要だ。結局のところ、ゲームをやろうとする場合には、すべての部分にこだわらなければならず、どれもこれも重要になるのである。ゲームとは、なんて贅沢な娯楽なのであろう。

以下に、ログインが推奨するベストビデオカード＆ベストサウンドカード、そしてベストマザーボードを掲載しておく。あくまでも現時点でのものだけどね。

Stealth64VIDEO

現在のところ、ビデオカードの一番手に押せるのがこれだ。Ｓ３社の968というチップを積んでおり、ウィンドウズでもDOSでも、他を寄せ付けない速さを誇っている。VRAMを２メガバイト搭載しているもの（約２万5000円）と、４メガバイト搭載しているもの（約５万2000円）があるが、ログインとしては４メガバイトのものをおすすめしたい。ちなみに、VRAMとは映像まわりを司るメモリーのことで、これが多ければ多いほど高解像度表示ができ、多発色ができるのだ。

で、なぜ４メガバイトモデルをすすめるのかというと、やはりウィンドウズを使用したときに、高解像度で多発色できたほうが何かと便利だから。このCD ログインのブラウザーも256色だと見劣りしてしまうが、６万5536色モードだとそのクオリティーが100パーセント再現されるのだ。使用する分には、２メガバイトでも４メガバイトでも問題はないけれど、使いこめば使いこむほど色数が欲しくなることは明らかなので、ビシッと４メガバイトモデルを買ってしまいましょう。そうそう、姉妹品として、Stealth 64やStealth64DRAMいう製品も出ているけど、あくまでもおすすめなのはStealth64VIDEOなのです。

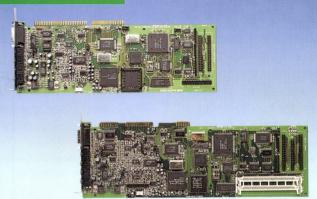
9FX MOTION 771

次におすすめするのは、＃９の9FX MOTION 771。これもStealth64VIDEOとおなじく、Ｓ３社の968というチップを搭載している。なぜこのチップを積んだボードばかりを紹介するかというと、現在もっともゲームに対応しているビデオチップが、Ｓ３社製のものだから。もちろん他のメーカーのビデオチップも対応してはいるけれども、ゲームによってはサポートされていないチップもあったりして、そんなとき悲しい思いをするのはほかならぬユーザーみんななのだ。しかし、Ｓ３社のチップはかなり普及しており、ユーザーの数も多い。したがって、ゲームのほうでもまずサポートされていないということはない。そんな理由からおすすめしているわけ。

このカードもなかなか高速で、サポートソフトなども使いやすい。初心者にも持ってこいといえるだろう。こちらも２メガバイトモデル（約２万5000円）４メガバイト（約５万円）があるが、もちろん４メガバイトモデルを推奨する。理由は上に同じだ。Stealth64VIDEOよりもやや安めだが、ゲームにおいてはそれほど性能差はないと考えてよい。どちらを選ぶかは好みによってといったところだろうか。

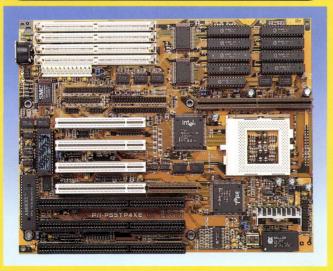
Sound Blaster AWE 32

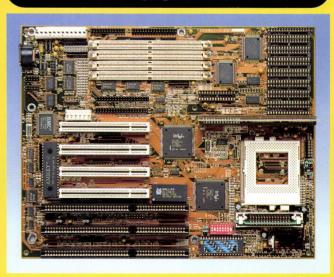
ビデオカードの選定が終わったら、次はサウンドカードにいってみよう。と言いたいところだが、ログインがおすすめするサウンドカードはひとつしかありません。それが、このクリエイティブラボの〝サウンドブラスターAWE 32〞だ。このカードは、同社の下位モデルにあたる〝サウンドブラスター16〞との上位互換を保ちつつ、MIDI 音源のエミュレート機能をも備えた優れものなのだ。サウンドブラスター16というと、もはやPC の世界では標準とさえ言えるサウンドカードだが、その機能を持った上でMIDI 音源並みの音も再現できるんだから、ゲームにおいてはこれさえあれば十分。今ではAWE 32の MIDI 機能をサポートしたゲームも数多くあり、その場合はサウンドブラスター16で聞くよりも数十倍はよい音質で奏でられる。今までこの音でゲームをプレーしていなかった自分を悔やんでしまうほどだ。価格は約２万円といったところ。サウンドブラスター16の倍の値段だが、それだけの価値はあるぞ。なお､SCSIインターフェイスを装備したモデルもあり。

そしてこのマザーボード

ゲームに持ってこいのビデオカードとサウンドカードが見つかったら、やっぱりマザーボードもよいものにしなくちゃね。最初のほうにも書いたけど、例の３種の神器を覚えているかな？　そう、Tritonチップにバーストsram、そしてEDO RAMだ。この３つが揃っていれば、それだけでマシンパフォーマンスは20パーセントは向上する。ペンティアムの90メガヘルツを使っていたとすると、あたかも120メガヘルツになったのではないかと思えるほどの効果が得られるというわけだ。ちょっとおおげさかもしれないけどね。

でEDO RAM はあとから取り付けるものだから置いておくとして、Tritonチップとバースト SRAMは、マザーボードを買う時点で装備されていなければ、あとからではどうしようもない代物。ゆえにこれからマシン、もしくはマザーボードを買おうという人は、そのふたつが備えられたものを選ぶようにしよう。下に、これまたログインおすすめのマザーボードを挙げておいたので、参考にするとよいぞ。このふたつはどちらもTriton チップ＆バースト SRAMを装備しているので、ショップでこれを探すだけだ。だが、同じ型番でもバースト SRAM が載っていないモデルもあったりするので、間違えてそれを買ってしまわないように注意しよう。また、既製のマシンにも下に挙げたマザーボードが使われていたりするので、チェックしてみるといいかもしれないぞ。

このほかにも山ほどマザーボードは出ているので、ショップに行って自分の目で確かめてみるのが一番だろう。中には、〝ペンティアムの200メガヘルツまで対応〞といったワケのわからないものも出まわっており、PC の世界の奥の深さを実感できるはずだ。すでにPC ユーザーの人も、マザーボード交換を考えてみては？

P55TP4XE

⬆ASUSTeK社のこのマザーモード（約３万8000円）がやはりいち押し。ペンティアムの150メガヘルツまで対応しているので、いずれパワーアップしたい人も大満足って感じ。

PCI54IT

⬆Ｐ６オーバードライブに対応という、ものすごいマザーボード（約３万5000円）。バーストSRAMが載っているものと載っていないものがあるので、購入の際には注意。

ログインおすすめのデバイスたち

マシンのスペックはほぼ固まったので、次はパソコンならではの記憶媒体のほうを見ていこう。まあパソコンであるからして、フロッピーディスクドライブが付いているのは当然としよう。だが、PCの世界ではフロッピーベースで動くゲームというのはまず存在しない。どんなものでも絶対にハードディスクにインストールしなければならないのだ。したがって、ハードディスクは必需品。必ず装備されていなければならない記憶媒体である。

さらには、ここ最近、日本でも普及しているCD-ROMドライブ。これももはやPCの世界では必要不可欠と言わざるをえないだろう。PCの場合、そのスケールのでかさからか、ゲームといえどもかなりの容量を要する。したがって、フロッピーディスク30枚組みなどにするよりも、CD-ROM 1枚で供給したほうがメリットが大きいのだ。ユーザーにしても、ちまちまとディスクを入れ替えてインストールするよりも、CD-ROMのほうが楽ちんだもんね。

1ギガバイトハードディスク

ハードディスクは、やはり1ギガバイトはほしいところ。ゲームをインストールする場合、いくらCD-ROMからデータを読み込むといっても、やはり多少は容量をとるわけで、それが何本にもなってくるとやはり540メガバイト程度では心細い。これからウィンドウズ95が発売されれば、ゲームもどんどんそちらに移行していくと考えられるし、そうなったときにも困らないよう、今から大容量ハードディスクを備えてドーンと構えていようじゃないか。

現在のところ、実売価格でいうと、1ギガバイトのものが約3万円〜4万円。2ギガバイトのものが約6万円〜7万円、4ギガバイトのものが約11万円〜12万円といったところ。1ギガバイト以下のものは、どれも1万円代だ。というように、PCの世界ではハードディスクがかなりの価格破壊を起こしているので、この期を逃す手はない。そんなに使わないだろうと思っても、将来的には絶対に必要になるはずだから、騙されたと思って大容量でゴーだ！

4倍速CD-ROMドライブ

ついこの間まで倍速CD-ROMがどうのこうのと言っていたような気がするんだけど、気のせいかな？　どうやら時代は4倍速CD-ROMドライブらしいのだ。画面いっぱいに表示されるハイクオリティーな動画や、大容量のデータを呼び出すためには、もはや倍速ドライブでは太刀打ちできないところまで来てしまったらしい。技術の進歩とは恐ろしいものだ。

というわけで、これから購入する人は、迷うことなく4倍速ドライブを買いましょう。お金に余裕があるんだったら6倍速でもいいんじゃないかな。価格のほうは、4倍速のものは2万円を切っているものもあるけれど、平均すると2万5000円程度。6倍速はまだ5万円〜6万円といったところだ。

もはや1ギガバイトハードディスクも4倍速ドライブも、これ以上ないというぐらい価格が下がってしまっているので、ここで買ってしまっても損はしないはず。CDログインだって4倍速推奨なんだし、ガーンといっちゃおうよ、ガーンと！

ペンティアムで遊びたいソフトたち

HEART OF DARKNESS

誰がなんといっても期待しちゃうのがこれ。アクションシーンとビジュアルシーンの一体感は、これまでになかった世界を体験させてくれる。このゲームがカクカク動く様は絶対に見たくないし、制作者に対しても失礼な気がしてならない。したがって絶対にペンティアムで遊ぶことをおすすめする。

⬆これはゲームシーン。なかなか動きが細かくて、見ているだけでも楽しいぞ。効果音も凝っていて、プレーヤーを飽きさせない作りだ。早く遊びたいよね。

⬅ビジュアルシーンはまさに圧巻。たとえばプレーヤーが池に落ちてしまったとしたら、瞬時に画面が切り替わってこのようなシーンになる。技術的にもすごいものがあるぞ。

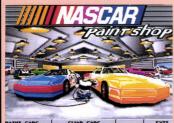
FX FIGHTER

ポリゴンパワー全開の、格闘アクションゲーム。これは、はっきりいってペンティアムじゃないとお話になりません。多少パソコンに心得のある人ならば、ポリゴンにテクスチャーマッピングを施したキャラクターをグイグイ動くすことが、どれだけ大変かわかるはず。このゲームはすごいですぜ。

⬆ポリゴン＆テクスチャーマッピング技術を用いた格闘アクションゲーム。ついにパソコンでもここまでできるようになりました。これは感動ものです。

➡このゲームは、やっぱりペンティアムじゃないとつらいです。遅いマシンだと、動きとかキー反応とかが目についてしまうので、できるだけ速いマシンで遊びましょう。

NASCAR RAICING

最新のゲームというわけではないんだけれど、このゲームもやっぱりペンティアムで遊びたいよね。CPUパワーによってテクスチャーのレベルを変えられるので、それほど処理は重くならないんだけど、どうせだったらフルテクスチャーでブンブン走りたい。それほどリアルなレースゲームなんです。

⬆ぜひともハンドルコントローラ（ThrustMaster Formula T1）で遊びたいレースゲーム。操作感もスピード感もバッチリで、申し分なしであります。

➡自分の走りは、あとからさまざまな角度で見直すことができる。後方カメラ、車載カメラ、空撮などがあるので、ラインどりなどを確認するのにとても便利だ。すごいぜ。

11TH HOUR

レンダリングCGバリバリの動画バリバリという、インタラクティブアドベンチャーゲーム。『7TH GUEST』の続編にあたるのだが、スケール的には倍以上のものがある。これだけの作品をスイスイと遊ぶためには、誰がなんと言おうとペンティアム。メイキングムービーを見れば納得だ。

⬆映画さながらの技術を用いて制作された、インタラクティブアドベンチャー。ゲームの未来の姿をかいま見ることができる。ゲーム作りにかける意気込みがハンパじゃないね。

⬅はやりのポリゴンではなく、レンダリングされたCGを用いているので、そのクオリティーは尋常ではない。人物との合成も、まったく違和感がないぞ。

もうすぐ遊べる海外ゲームをひと足先取り!!

COMING SOON GAMES

COMING SOON GAMESとは、もうすぐ発売される予定のゲームのこと。今年の年末商戦に向けて、海外ゲームメーカーが鋭意制作中の話題作をまとめて紹介しちゃうぞ。

HEART OF DARKNESS

ここで紹介するゲームは、左の写真のように、思わずワォッて叫んでしまいそうなアクションゲームなのだ。

●ジャンル/アクション
●メーカー/Virgin Interactive Entertainment

誰もが子供のころに悪夢を見たはずだ。まったく同じものを何度も何度も。見るたびにびっしょり冷たい汗をかいて飛び起きた記憶もあるだろう。このゲームは、人人の心の奥底に潜む、暗くて決して忘れることのできない恐怖を題材にした作品だ。

ゲームの主人公は、アンディーという名の少年。平穏に暮らしていたアンディーの周囲に、突然変化が起こる。ある日食の日に、ペットであり、同時に無二の親友でもあるウイスキーという犬が、行方不明になってしまうのだ。そして、アンディーはウイスキーを探す旅に出ることに。彼は、そこで彼の心に潜む恐怖と対決するのだ。

ゲームは基本的に、横スクロールのアクションもの。その特徴は主人公のアニメーションパターンが非常によくできていること。主人公だけでも、なんと1500ものアニメーションパターンが用意されている。また、ゲーム中に3Dスタジオで制作された美しいデモが、アクションシーンと渾然一体となって登場するぞ。

CD-ROMには、このゲームのオートデモが収録されている。これを走らせれば、その動きのよさやゲームの雰囲気がわかってもらえるだろう。

滑らかな動きのアクションシーンと、これ以上はないというほど細かくて美しいデモシーン。そのふたつが、交互に現われ、ゲームプレーを淀みのない飽きさせないものにしている。PCにおけるアクションゲームの新境地を開く話題作になること間違いなしだ。

まず最初にデモを見てちょうだいな！

精密なグラフィックに大満足！

どう、カッコいいでしょ!!

THE 11TH HOUR

期待の新作、『THE 11TH HOUR』が、ついにその姿を現わし始めた。CD-ROMに収録したメイキングビデオも含めて、この作品の世界を堪能してくれたまえ。

●ジャンル/アドベンチャー
●メーカー/Virgin Interactive Entertainment

10分間の11TH HOURツアーへようこそ

この『THE 11TH HOUR』は、数年前に発売されヒットを飛ばした『THE 7TH GUEST』というアドベンチャーの続編だ。前作は、パズル的な要素とホラーアドベンチャーというユニークな組み合わせ、そして美しいがグロいグラフィックが世間に評価され、世界中でヒットとなった。各国のチャートで上位に食い込んでいたという事実も付け加えておこう。

さて、その続編である。実際、前作のヒットに力づけられたのか続編の制作には、思いのほか時間をかけているようだ。もう数年前になるだろうか、最初にこのタイトルについての噂を聞いたのは。まあ、かなり待たされているわけではあるのだが、今回CD-ROMのほうに収録したビデオを見れば、ここまで時間がかかるのもしかたないのがわかるだろう。

この作品には、CGと実写を組み合わせたシーンがたくさん登場する。いわゆるブルーバックという手法で、青い背景の中で演技する俳優を、あとからCGの背景に埋めこむやりかただ。めんどくさくて時間のかかる作業だが、ビデオに登場するゲームのシーンを見ると、ここまで時間をかけるだけのことはあると感じる。本物の背景の中で撮影するのとはまた違う、おどろおどろしい雰囲気が醸し出されている。待ったかいは十分にある。今年末と言われている発売が、非常に楽しみだ。

⬆➡グロテスクなグラフィックには、こと欠かない。映画的なカメラアングルやモーフィングなどの特殊効果を用いて、あっと驚くような画面を見せてくれる。ここに紹介した写真のような、気持ちの悪いグラフィックが満載だぞ。

制作過程をお楽しみあれ!!

⬇➡野外での撮影風景や、コンピューターを使っての画像の合成作業のシーンなどが収録されている。

⬅青いスクリーンの前で演技をする俳優。これがいわゆるブルーバックという手法だ。

⬅背景のグラフィックは、写真のようにレンダリングされ、作り出される。非常に細かい作業だ。

ゲームのストーリーは、こうだ。前作での舞台であったオモチャ職人の館で、ある女性が行方不明になる。テレビのプロデューサーであるこの女性は、この屋敷について世間で取り沙汰されている奇怪な噂について確かめるために、単身屋敷に乗り込んでいったのだ。そして、消息を絶ってしまった。

プレーヤーは、この女性の恋人であり、また同じテレビ局で働く売れっ子リポーターを演ずることになる。キミもまた、この屋敷に赴き、失踪した彼女を探し出し、この場所に秘められた謎を解き明かさねばならないのだ。

以上のストーリーを頭に入れた上で、このメイキングビデオを見てもらいたい。ゲームの雰囲気が掴めるかもしれない。

史上最恐のホラー大作だ!!

LEMMINGS 3D

あのレミングスたちが帰ってきた。しかも、今度は3Dになってだ。成長した『LEMMINGS 3D』を、とくとごらんあれ。これがまた、すごいんだ、も～！

●ジャンル/パズル
●メーカー/Psygnosis

既存のパズルゲームの枠を取り払い、このジャンルに新風を吹き込んだ『LEMMINGS』。このゲームは、レミングと呼ばれるネズミの一種を操って、地面を掘ったり、階段を作ったり、ときにはほかのレミングを助けるたに、自らを爆破したりしながら、群れをゴールに導くという、個性的な名作パズルゲームだった。

ここで紹介するのは、そのヒット作の続編だ。しかも、ただ単にプレーできる面の数が増えたとか、アイテムの数が増えたとかいうような、半端な続編ではない。なんと、２Ｄだった前作から今度は３Ｄへとグレードアップしているのだ。まさに次元が違うと言ってもさしつかえないほどのパワーアップなのではないだろうか。

３Ｄになることで、前作と決定的に異なった点というのは、奥行きの概念が盛り込まれている、というところ。前作では、レミングたちは縦と横という２方向にしか移動しなかったが、今度の作品では、縦、横、奥行きという３方向にレミングを誘導しなければならない。各面にも奥行きが存在するわけで、当然建物の影が死角になる。そこで、今度の作品では、視点を自由に移動できるようになったのだ。３Ｄ空間を自由に移動しながら、レミングたちを右ページに挙げたツールまでうま～く誘導し、群れをゴールまで導いてやらねばならないぞ。

収録したデモには、製品版から抜き出した30面が収められている。体験版ということではあるが、十分遊びごたえのあるボリュームになっているのがうれしいところだ。新しくなったレミングスのすごさを体験してみてくれ。

シリーズの成長

2Dだった前作だが……

⬆➡前作の画面。ごらんのように、各面が平面だ。すなわち、縦と横という2方向の概念しかない。また、レミングたちも非常に小さく、多少ビジュアル面でのインパクトが弱い気がする。しかし、当時はこれで十分新鮮だったのだ。

今度は3Dになった!

⬅⬇新作『LEMINGS 3D』の画面だ。3Dである。縦、横、そして奥行きという概念があり、それにつれて謎解きも複雑になった。また、グラフィック的にも、かなり成長しているのが見て取れる。何よりもデカいレミングが気に入ったね！

様々なパズルに挑戦せよ！

収録された30面は、練習ステージ20面と製品版から抜き出した実際のステージ10面のふたつにわかれている。練習ステージというのは、下に挙げたSTOPPERなどといったスキルを学ぶために作られたもの。こっちの面を先にプレーしてみてから、残りの10面を遊ぶというのが正しい順序だ。

製品を抜き出したステージには、森を舞台としたものや、雪国を舞台としたもの、そしてダンジョンを舞台にしたものまでもがある。各ステージには、それぞれの特色がある。存分に楽しんでもらいたい。

このソフトの遊び方

このゲームの目標はただひとつ。時間内にできるだけ多くのレミングを下の写真のようなゴールに導いてやることなのだ。そのためには、右に紹介した10個のスキルをうまく使わねばならない。各面では、多くの場合用意されているスキルが制限されている。すべてのスキルがあれば簡単にクリアーできる面でも、たとえばひとつしか使えるスキルがない場合にはとたんに難しくなる。そのへんにこの作品のパズルゲームとしての面白さがあるわけだ。始めのいくつかの面は、簡単にクリアーできるだろう。しかし、先に進むにつれて不可能に思えるほど難しい面も出てくる。そういう場面でこそ、キミの頭脳をありったけ使って、クリアーしてもらいたい。

これがゴールだ

STOPPER

ここから先へは進めませんよと、とおせんぼをするスキル。ゲーム中で比較的頻繁に使用するスキルのひとつだ。

TURNER

うしろについてくるレミングに、こっちの方向に進んでください、と指示するスキル。これまた頻繁に使用する。

BOMBER

群れのために、自らの体をドカーンと爆発させ、壁や地面に大穴を開けるという、殉教的要素を持ったスキル。

BUILDER

背中のカバンから一枚ずつ板を出し、足場を組み階段を作り上げるスキル。上方向へと進む際に使用する。

BASHER

横穴を掘るスキル。水平方向へと移動する必要がある際に使用する。掘れる壁と掘れない壁があることに注意。

MINER

ピッケルを振りかざし斜め下方向へ穴を掘るスキル。こちらも、掘れる床と掘れない床があるのだ。

DIGGER

しゃがみこみ、強力なツメで床を垂直に掘り下ろすスキル。このスキルでも、掘れる床と掘れない床がある。

CLIMBER

年期の入ったロッククライマーのように、垂直の壁をよじ登るスキル。これで登れない壁はない？

FLOATER

傘を開き、それをパラシュートのように使って、普段ならつぶれてしまう高みから飛び降りるスキル。

VIRTUAL LEMMINGS

これはスキルではない。レミングの視点で物が見えるようになるアイコンだ。

TOTAL DISTORTION

超有名なゲームデザイナー兼プロデューサー、ジョー・スパークスの新作は、なんとプロモーションビデオを作るアドベンチャーゲームなのだ。ロックンロールで、ゴーってとこかな。

●ジャンル/アドベンチャー
●メーカー/Pop Rocket

このゲームは、なんと表現すれば一番適当なのかよくわからない。強いて言うなら、ミュージックビデオアドベンチャーというところか。ゲームは、こんなカンジだ。プレーヤーは、プロモーションビデオのプロデューサー。しかも、キミは異次元に飛ばされてしまったかわいそうなプロデューサーなのだ。キミが一緒に持ってこれたのは、プロモーションビデオ製作用の器材一式だけ。なんとかこの場所で生き延び、メシを食っていくためには、プロモーションビデオを作り、それを売って生活していかねばならないのだ。

音楽をテーマにしているだけあって、ゲーム全般にわたってヘビーメタルサウンドが散りばめられている。収録されているサウンドのクオリティーという点では、ずば抜けていることは間違いない。CD-ROMには、このゲームのデモが収録されているぞ。

COOLなRADなMUSICを作れ！

まずは背景を作り……1

その上に画像を乗せ2

そして音楽を加える3

あとはその作品を売れ！4

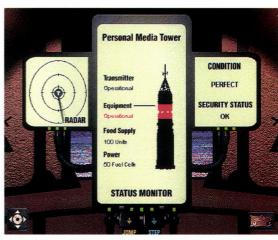
ゲームは一種のアドベンチャーなのだ！

ビデオを作るには、まず素材探しから始めなければならない。その素材は、異次元の様々な場所に隠されている。プレーヤーは、素材を求めて危険な墓場やガレージといった場所へと行くのだ。その途中にはギターを抱えたモンスターが登場し、プレーヤーにギターバトルを挑んでくることもある。クールなフレーズで彼をねじ伏せなければ、先へと進むことはできないのだ。

そうして手に入れた素材を、今度はビデオに加工する。背景を決め、それにヘッドバンギングする男などといった画像を重ね、最後に好みの曲を選んで初めてプロモーションビデオが完成するのだ。画像や背景、音楽などはいろいろな種類のものが用意されており、なかなかチョイスの幅は広い。いかにクールなビデオが作れるかは、キミのセンスにかかっているぞ。そうして作ったプロモーションビデオは、地球のエージェントに売ることになる。売れればオマンマが買えるお金が手に入る。売れなければ、キミはピンチに陥ることになる。

とまあ、これがゲームのコアである、ビデオ作りの概要だ。音楽に少しでも興味がある人なら、なんとなく心惹かれるゲームだと思うが、どうだろう。

You've got to Rock'n Roll, Baby!

GUITAR Twanger GUITAR POWER 1 Your Life Force 98 Enemy Life 129
POWER CHORDS A B C D E F G
PUT IT BACK

AIR POWER

『DAWN PATROL』を初め、本格的なフライトものを作ってきた会社が、お遊び感覚(!?)の作品を開発中だ。

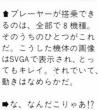
●ジャンル/シミュレーション
●メーカー/Rowan Software

もしも、時間にもうひとつの道すじがあって、現実とはまったく違う歴史が作られていたら……。もしも、半世紀以上前に姿を消した飛行船が、いまだに滅びることなく空を支配し続けていたら……。そんな〝もしも〟の世界を、なんとフライトシミュレーターにしてしまったのがこの作品。このジャンルに属する作品のテーマとしては、異色中の異色といえるぞ。

ゲームの舞台となるのは、カランチアという国。平和だったこの国にも、皇帝の死後巻き起こった後継者争いをきっかけにして、しだいに暗雲が立ちこめてくる。どこからともなく銃弾が飛び交うようになり、それに応じて軍拡競争が激化。そしてふと気がつくと、もはや誰にもコントロールできない大戦争にまで発展していたのだ。

プレーヤーは、皇帝のイスを狙う者のひとりとして、この戦いに参加する。もちろん、みずから戦闘機を駆って敵を蹴散らすのだ。搭乗するのは、この世には存在し得ないユニークな形をした軍用機たち。で、これらの母艦となるのが、なんと飛行船！　ここを拠点として、それぞれに特性を持つ8種類の戦闘機を操縦し、様々な任務をこなしていく、というわけ。

これだけブッ飛んだ背景を持ちつつも、ゲームの核となるシミュレーション部分の作りはマジメ。特に飛行船への着陸は難しく、プレーヤーの腕が問われるところだ。デモ版を見た限りでは、動きもよくて期待できそうだぞ。

飛行船を拠点に大空を駆けまわれ！

⬆ツェッペリン号のような超大型飛行船のまわりを、ヘンな格好をしたプロペラ機が飛び交う戦闘シーン。なんともフシギな光景ですな。

船内にはいろいろな部屋があるぞ

➡写真のバーでは、パイロットたちのグチが聞ける。上司として、知っておいても損はないぞ。このほか、飛行のアドバイスをしてくれる甲板長や、作戦について助言する将校たちに会える場所もある。

こんな機体が操縦できる!

⬆プレーヤーが搭乗できるのは、全部で8機種。そのうちのひとつがこれだ。こうした機体の画像はSVGAで表示され、とってもキレイ。それでいて、動きはなめらかだ。

➡な、なんだこりゃあ!?と、思わず叫びたくなるような機体もある。こういった飛行機は、いったいどんな飛び方をするのだろう。残念ながら、この原稿を書いている時点ではまだ不明なのだ。

⬅製品版では、画像の動きと細かさが、デモ版のものよりさらにグレードアップするらしい。楽しみに完成を待とうね。

BATTLE BEAST

エデュテイメントソフトの雄、7th Level社の新作は、なんとアニメーションばりばりの格闘ものなのだ！

●ジャンル/アクション
●メーカー/7th Level

いかにも、アメリカンライクなカートゥーンキャラクターが、画面狭しと、ドタバタファイトを繰り広げる。ここで紹介する『BATTLE BEAST』は、日本のアニメ格闘ものに対する、アメリカからの挑戦と言える作品だ。

まず、画面写真を見てもらいたい。こんなものが動くのかと思っちゃうくらいきれいなグラフィックでしょ。それが、走らせてみると、意外なほどスムーズにキャラクターが跳ねまわるのだ。資料によると、登場するすべてのキャラクターには、8000個のアニメーションパターンが使われているとのこと。これは、一般の格闘ものの5倍以上のフレーム数だそうだ。また、そのすべてが手で描かれたクオリティーの高いものだっていうんだから、大したもんじゃない。

グラフィック以外にも、特徴はある。どうやら、このゲームのプログラムには人工知能が組み込まれていて、プレーヤーのクセを解析するらしいのだ。そうすることにより、敵キャラはどんどん強くなっていく。通り一辺倒の反応をするそこらの格闘ものより、断然倒しがいのある敵が出てくるってわけだ。もちろんふたりで対戦することもできる。対戦プレーが楽しいのは、言うまでもない。

付属のCD-ROMには、体験版が収録されている。対コンピューター、対人間でのプレーが可能だ。

カートゥーンキャラが闘う闘う！

➡犬とネズミという、意表をついたキャラクターがドタバタと殴りあい蹴り合う。なんてユニークなの。

⬆⬇アニメーションパターンが豊富なため、その動きは滑らかだ。また、変身して戦闘するなど、プレーヤーが楽しめる要素は多い。

このソフトの遊び方

プレーヤー1は、カーソルキーとキーボードの上に並んでいる数字キーの9と0を使う。前進、後退、ジャンプ、しゃがむなどの動作は、カーソルのそれぞれの方向で行なえる。それから、9もしくは0とカーソルキーを同時に押すことによって、攻撃が可能だ。ガードは0とカーソル下だ。また、プレーヤーのキャラクターは、最初の犬の姿から、9と0とカーソルの下を同時に押すことによって、強力なロボットに変身できるのだ。

対戦プレーの場合には、プレーヤー2は、ネズミ（こいつもロボットに変身可能）を操作することなる。キーはZ（前進）、C（後退）、X（しゃがむ）、S（ジャンプ）だ。攻撃には1か2と、Z、C、X、Sのいずれかを同時に押すべし。

それからゲームには、3段のラインがある。ラインの変更には、0（プレーヤー2は2）とジャンプ、またはしゃがむキーを同時に押してくれ。

⬆戦闘時にはラインに注意。奥、真ん中、手前と3段のラインがあり、同じライン上にいないと、攻撃は当たらない。覚えておいてくれ。

CYBERBYKES

巨大な組織に立ち向かうため、プレーヤーはバイクを駆る。超滑らかなバイクアクションを堪能してみないか？

●ジャンル/アクション
●メーカー/Gametek

この作品の舞台は、近未来の地球。この時代には、WTOという団体が巨大な力を持っていた。そして、WTOは武装化を図り世界の各都市を制圧し始めたのだった。そこへ、プレーヤーが登場することになる。各国の政府がキミの以前の評判を聞きつけ、呼び出しをかけてきたのだ。キミは最新鋭の武装バイクに乗り、WTOに占領された都市に乗り込む。これらの都市に政府軍が残した兵器の数々を回収し、敵の施設を破壊し、そして最終的には WTO の世界征服を阻止しなければならないのだ。

ゲームは、写真のようなポリゴンのシューティングゲームだ。プレーヤーは、画面中央のポリゴンバイクを操作し、装備されたマシンガンをぶっぱなし、敵を破壊していく。ゲーム途中で、マップ上に転がっているアイテムを拾うことで、武器がパワーアップしたり、シールドが回復したりすることもある。また、マップによっては、高低差がついているものもある。そういったマップでは、そこここに配置されているジャンプ台を利用して飛んだり跳ねたりせねばならない。ポーンと飛び上がる浮遊感が、なんとも心地好い。

付属のCD-ROMには、イギリスとメキシコの面だけをプレーできる体験版が収録されている。一部ではあるけれども、WTOの世界征服を阻止するよう努力してくれ。

真夜中をぶっとばせ！

➡単純なポリゴンで描かれた画面。これは、ヘッドアップディスプレーで、3D表示するためなのだ。

⬆⬇それほどグラフィックが細かく描きこまれてはいないが、まったくストレスを感じさせないほどの滑らかな動きで、バイクが走る、飛ぶ、曲がる。

このソフトの遊び方

バイクのコントロールは、カーソルで行なう。武器の変更は、W、1、2、3、4だ。以上でゲームの基本的な操作は、事足りる。マップ表示、非表示はTABキーで切り替えられる。ひとつひとつの面がかなり広いので、マップは非常に重宝することだろう。メイン画面の表示サイズを変更するには、Page UP とPage Downを使ってくれ。

ビューの切り替えもできる。ゲーム中には、しばしば敵の武装バイクに追いかけられることがある。そういうときには、SHIFTキーを押してくれ。自分のバイクの後方を確認するためのビューに切り替わるはずだ。

また、ジャンプ台を使ってジャンプすることも、ままあるはずだ。そのときにBキーを押すと、バイクから下を見下ろすビューが現われる。

とまあ、以上がこのゲームの操作方法だ。これで鋼鉄のジャジャ馬、スーパーバイクを乗りこなしてみてくれたまえ。

⬆走って撃ちまくるだけ。なーんにも複雑な操作は必要ない。300キロ以上のスピードに身を任せる快感を心ゆくまで味わおう。

COMMAND & CONQUER

本格的なリアルタイム・シミュレーションに、どハデな演出をプラスしたら、こんなにハマれる作品になった！

●ジャンル/シミュレーション
●メーカー/Westwood Studio

ゲームの舞台は、NODとGDIという２大勢力が領土を二分している未来の地球。あるとき、かねてから世界の占有をもくろんでいたNODが、GDI領に侵略を開始。またたくまに戦火は世界中に飛び火し、地球全体が戦場と化すほどの全面戦争にまで拡大した……。

この作品は、GDIかNODいずれかの勢力を指揮して、世界統一を果たすのが目的のリアルタイムシミュレーション。戦闘は、ミッション単位で行なわれる。どのミッションも、開始時の兵力はわずか。自軍を強化するには、タイベリウムという特殊な鉱石を採掘する必要がある。破壊だけでなく、生産しなければ勝利できないわけで、ここらへんがゲームのミソなのだ。

メイン画面には、戦場のクローズアップがクォータービューで表示される。ノンストップでアニメしまくる敵味方の動きや、施設ができていくさまを見ているだけでも、十分に楽しめちゃうほどだ。また、ミッションの合間には、CGを駆使したカッコイイ映像が流れるのもマル。地味になりがちな同ジャンルの作品の中では、突出してハデな存在になりそうだ。

ほかにも、ミッションを重ねることに敵が手ごわくなっていったり、だんだんと使える武器が強力になったりと、プレーヤーを飽きさせないための工夫がいっぱい。モデムを介した対戦プレーもできるようになる予定で、友達と大いに盛り上がれそう。この作品、まもなく発売されるハズだ。

ブリーフィングはやたらカッコイイ

⬆未来のアンゴラでのミッションを説明する画面。まるで、未来のテレビニュースを見ているようだ。右上にあるのは、NODのエンブレム。

いろんな武器が登場するぞ

➡右は、歩兵用のパワードスーツ。ゲームのオマケ的存在の武器紹介画面のために、わざわざワイヤーフレームからなる本格的な３Ｄモデルを作るほどの気合の入れよう。とにかくビジュアルに凝っている。

メイン画面はこんな感じだ

⬆上陸ミッション開始！自軍の兵隊たちがワラワラと進軍する姿を見ていると、思わず声援を送りたくなってしまう。右上の敵要塞まで、はたして何人がたどり着けるか。

➡この施設は、タイベリウムの採掘場。敵にしてみれば、格好の攻撃目標だ。また、ここから精製工場へタイベリウムを運搬するトラックなども狙われやすい。こいつらを守るのも大切な任務だ。

⬅ミッションの合間に流れる映像は、ちょっと前まではワークステーションでしか表現できなかったような美しさだ。

POLICE QUEST: SWAT

本物指向の警察ものアドベンチャーシリーズ最新作が、じきに登場。今回の主役は、泣く子も黙るSWATだ！

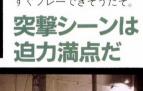
●ジャンル/アドベンチャー
●メーカー/Sierra On-Line

市民の生活を脅かす凶悪犯罪の捜査活動を、実際の手順に限りなく近い形で体験できるのが好評の『POLICE QUEST』シリーズ。最新作では、かの有名なSWATの活躍を体験できるぞ。元ロサンゼルス警察署長で、SWATの創設者でもあるダリル・F・ゲーツ氏が監修にたずさわっただけあって、その内容はマニアックなほどにリアル。たとえば作戦遂行中は、物音を立てないために、SWAT独自の手信号で実際にメンバーと連絡を取り合うほどの凝りようなのだ。

新人として部隊に配属されたプレーヤーは、まず戦術の基礎や武器の知識を頭に叩き込まれたあと、人質救出な狙撃などの様々な任務が与えられていく。イキナリ困難な任務を任されて不安になっちゃいそうだけど、いつでもゲーツ氏や教官からアドバイスを受けられるので心配ご無用。肩ヒジを張らずに楽しくプレーできちゃうのだ。

ゲームに使用されるグラフィックは、実写取り込みによるリアルなムービーが中心。製作にあたっては、実物のSWATトレーニング施設や、警察学校内の射撃場でロケを敢行。本物のSWATメンバーもバッチリ登場するぞ。ゲームを楽しむだけでなく、普通は見られないこうした映像を堪能できるのも、もうひとつの大きなウリだ。

この作品は、ウィンドウズ版とマッキントッシュ版が、CD-ROMで発売される予定。発売時期は今年の秋ごろとのことなので、もうすぐプレーできそうだぞ。

SWATの活動をリアルに体験!!

⬆ゲーム画面は、実写映像を中心に据えた構成。このように、実銃が登場するシーンも多く、ガンマニアにはたまらない内容となっている。

ムービーでは製作現場が見られるぞ!

➡ブルースクリーンを使った撮影シーン。出演者には、ちゃんと演技指導がなされていて、映画のメイキングシーンのよう。こうした映像と、別に撮影した風景とを合成して、ひとつの画面が完成する。

突撃シーンは迫力満点だ

⬆犯行グループのアジトを急襲するミッション。下のパネルに書かれている"D PLATOON"というのは、SWATの別称だ。左下には、SWATのエンブレムが光っている。

➡建物の内部に潜入したメンバーは、さらに奥へと進んで行く。下には、携帯している武器のリストが表示されている。この中から、現在プレーヤーが置かれている状況に合ったものを選択すべし。

⬅壁ひとつ隔てたところに、犯人が潜んでいる。最も緊張する瞬間だ。下には、メンバーに与える指示の一覧が見える。

FADE TO BLACK

『アローン・イン・ザ・ダーク』に似た映画ふうの画面が、グリングリンに動いちゃう脅威の3Dアクション誕生！

●ジャンル/アクション
●メーカー/Delphine Software International

生き生きとした主人公の動きが大好評を博した、横スクロール型の2Dアクション、『OUT OF THIS WORLD』の続編とでもいうべき作品がこれ。開発中の画面をのぞいてみたら、なんと3Dアクションゲームに変貌を遂げていたのだ。

この作品の主人公は、コンラッド・B・ハートという男。西暦2190年、好戦的なエイリアンとの戦いに破れた人類は、太陽系の支配権を奪われてしまった。コンラッドは、この戦いで捕虜になってしまう。月に建設された収容所に放りこまれた彼は、相棒のジョンとともに決死の脱獄をくわだてた……。

プレーヤーはコンラッドを操り、6つの広大なステージを走り抜けて塀の外をめざす。しかし行く手には、あらゆる形に姿を変える恐怖のエイリアン、モーフ(モーフィングの意)が待ち構えているのだ。

戦闘シーンを初めとした映像は、映画的な技法が用いられたハイクオリティーなもの。様々な角度から主人公を映し出し、雰囲気を高めてくれる。3Dモデリングにも力を入れていて、この作品のために新しいグラフィックエンジンを開発してしまったほどだ。このおかげで、主人公の動きはとってもリアル。前作のいいところを、しっかりと受け継いでいるのだ。

ほかにも、美しいカットシーンや、迫力のサウンドエフェクトなど、いろいろな部分に気合が入っているぞ。この作品は、PCのCD-ROM版が今年の秋ごろに発売される予定。早く遊びた〜い！

新しい感覚の3Dアクションだ！

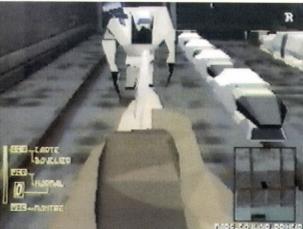
⬆銃を構えると、通常はこの視点に切り替わる。ムービーを見てもらえばわかるんだけど、実際に動いているところは実にカッコいい。

美しいカットシーンを楽しめ

➡細かな部分まで丹念に描き込まれたカットシーン。こんなに手の込んだ映像が、ゲーム中いたるところに用意されているからスゴイ。ぜひともムービーを見て、キミの目で確かめてほしい。

豊富な視点で迫力満点だ！

⬆ゲームが進むと、こんな乗り物を操縦しながらの銃撃戦を楽しむこともできる。それにしても、背景のテクスチャーのキレイなこと！ これがグリグリと動くんだぜ。

➡移動しているときは、広い視点が確保できるこの視点がおすすめ。このゲームでは、視点の選択が可能なのだ。アングルの種類は、ここでは書ききれないほどたくさん用意されているぞ。

⬅今までにない臨場感で、プレーヤーをその気にさせる。迫りくるモーフどもを倒し、正義とは何かを教えてやれ！

今すぐ遊べる海外ゲームをイッキ乗り!!

GAMES NOW ON SALE

ここからは、すでに発売された作品の中から、スッゴイやつを厳選して紹介していこう。もちろん、すべて作品のデモ版が収録されているぞ。プレーして気に入ったら、すぐお店に走れ!

US NAVY FIGHTERS

空母アイゼンハワーをベースに、6種のジェット戦闘機を乗りこなすパイロットになれるのがこの作品。ウクライナを舞台にした作戦もプレーできて、緊迫度満点なのだ。

●ジャンル/シミュレーション
●メーカー/Electronic Arts

こんなジェットが操縦できる!!

F-14B TOMCAT

『トップガン』で一躍有名になった戦闘機。可変翼がその特徴だ。

A-7E CORSAIR II

艦上攻撃機。長きにわたってアメリカ軍の空母を守り続けてきた機体。

F-22A LIGHTNING II

フライバイワイヤーなど最新技術の粋が詰め込まれたアメリカ軍戦闘機だ。

F/A-18D HORNET

アメリカ海軍の誇る戦闘攻撃機。斜めにそそりたつ垂直尾翼が特徴的。

Su-33 FLANKER-D

特徴的なカナード翼を持つロシア製戦闘機。ドッグファイトを得意とする。

F-104N STARFIGHTER

1960年代に活躍した戦闘機。古めかしさを感じずにはいられない。

フライトシミュレーターといえば、PCの独壇場。数えきれないほどの作品がリリースされているんだけど、中でもこいつはピカイチ。インターネットには、これを専門に扱ったサイトがあるってくらい数多くのファンを持つ作品なのだ。

この手のゲームの良し悪しを判断する上で、まず頭に浮かぶのが操縦のリアルさ。これがイマイチだと、パイロット気分が味わえないんだ。このゲームは、ここらへんのデキがハンパじゃない。しかも、強烈なGがかかるターンをしたときに、苦しそうなうめき声が聞こえてきたりなど、細かな演出もバッチリだ。エリツィン救出をめざして飛ぶキャンペーンミッションや、編集が可能なシングルミッションは、プレーしごたえ十分。SVGAの美しい画像とあいまって、キミをその気にさせちゃうぞ。

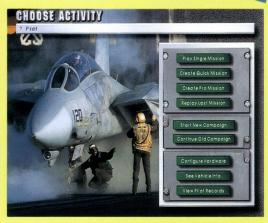
リアルな操縦が楽しめるのだ

操縦を含めたすべての操作は、キーボードでできるようになっている。が、ここはぜひともジョイスティックでプレーしてほしい。シミュレーターものって、〝なりきる〟ことが大切でしょ。ジョイスティックを使うのと使わないのでは、ここらへんがかなり違ってくるのだ。もちろん、ジョイスティックですべての操作ができるわけではない。なんせ、用意されたキー操作は、なんと100種類以上！　これらをすべて紹介するのはとてもムリだ。で、ここでは操縦系のキー操作だけを選んでみた。

推力(スラスト)の大まかな調節は、１から６までのキーで行なう。１は推力０パーセント、つまりエンジン停止の状態で、２以降で次第に推力が増していき、５がフルパワー、という感じ。６キーはアフターバーナーだ。このほか、Ｇキーで脚(ギア)、Ｆキーでフラップ、Ｈキーで着艦フックを、それぞれ操作できる。ここに書ききれなかったキー操作は、READ.MEファイルに掲載されているぞ。では早速、緊迫の空へテイクオフ！

⬆本物そっくりのコックピット。もちろん、機種によって形状が異なるぞ。ちなみに、画面上部にあるバックミラーには、実際にうしろの風景が写しだされる。

デモ版の遊びかた

実写映像をふんだんに使ったカッコいいオープニングシーンに続いて、メニュー画面が表示される。デモ版は、この中の〝START NEW CAMPAIGN〟をプレーできるぞ。ミッションは、ウクライナ南方に激しい砲撃を加えている、ロシア軍の拠点を空爆するというもの。搭乗機のフライトコンピューターに入力されたC地点とD地点にある地上施設を、すべての搭載武器を駆使して破壊してしまえ。で、飛び立つ前には、パイロットの氏名と、コールサイン、それに顔写真を登録しておく必要がある。それが済んだら、ブリーフィングに参加することに。そのあと、搭乗する機種や搭載する兵器を選択したら、いよいよ作戦開始。高度１万フィートからの美しい風景と、手に汗握る空中戦や対地上攻撃、空母アイゼンハワーへのリアルな着艦シーンなどを存分に楽しんでくれ。ちなみに製品版は、地上のテクスチャーなどがさらに美しく仕上がっている。買って損はない作品だぞ！

FX FIGHTER

これという格闘ゲームのないパソコン界に、新風を吹き込むであろう作品を、ここで紹介しよう。これなら、コンシューマーマシンにも対抗できるかもね。

●ジャンル/アクション
●メーカー/GTE Entertainment

パソコンの格闘アクションは、どうも……ヘボい、と言われて久しい。確かに、パソコンはコンシューマーと比較するとアクションゲームの分野で遅れをとっていた。しかし、最近ではそんな通説が覆されつつある。このページにならべてある写真を見てもらいたい。テクスチャーを張り込んだポリゴンのキャラクターが乱舞しているのが見てとれるだろう。実際に、CD-ROMに収録されているデモを動かしてみてもらえるとわかると思うのだが、これらのキャラクターの動きは、かなり滑らかだ。もはやPCの世界では、先の通説などは過去のものであることが、実感できるのだ。PCは、格闘ものを含むアクションゲームの分野で、プレーステーションやサターンと十分にわたりあえるプラットホームに成長したのである。

少し脱線してしまったが、ゲームに話を戻そう。『FX FIGHTER』には8人の戦士たちが登場する。彼らのうちから誰かひとりを選んで、次々と戦いを勝ち抜いていかねばならない。パンチ、キックはもちろんのこと、個々のキャラクターの持つ、いわゆる必殺技を繰り出していかねばなかなか勝てるものではないぞ。ちなみにひとりのキャラクターはだいたい40前後の技を出せるそうで、これをすべて見つけ出すだけでも、かなりやりこむことになる。

ところで、CD-ROMに収録したバージョンの『FX FIGHTER』は、体験版だ。製品版との違いは、選べるキャラクターが2人のみであるという点。また、トーナメントモードがないというのも、違いのひとつ。制限はあるものの、十分遊べるデモだ。楽しんでくれ。

登場キャラクター紹介

ジェイク

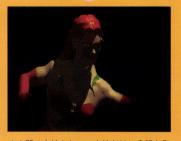
⬆人間タイプ。最もスタンダードなキャラクターだ。使いやすい。

ベナム

⬆カマキリのような姿をしたエイリアン。そのするどい鎌で、敵を切り裂く。

マグノン

⬆岩石男。強固な体から繰り出される攻撃は強力。マグマを吐いて攻撃することも。

キコ

⬆人間の女性らしい。女性だけに身軽な動きが、このキャラクターの一番の武器だ。

サイベン30

⬆このゲームで唯一のロボットキャラ。空中に浮かぶなど機械ならではの動きをする。

シェバ

⬆ネコのような耳と研ぎ澄まされたツメを持つ。敏捷さを生かした攻撃が得意。

サイレン

⬆超能力を持つ異星人。テレキネシス、つまり念力で敵を攻撃する。

アシュラフ

⬆異星の僧侶。修行によって得た不思議な精神の力で敵をなぎ倒す。

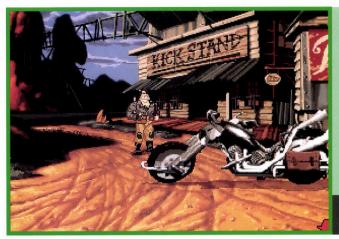
死ぬまで闘う ファイティングマシーンたち

このソフトの遊び方

このゲームの操作自体は、まあ一般的な格闘ゲームと同じ。キャラクターの操作は、プレーヤー1が左右移動(X、Cキー)、ジャンプ(A)、パンチ(V)、キック(Q)など。プレーヤー2は、順にN、M、L、B、Pのキーで、同様の操作ができる。

しかし、見ればわかると思うが、キー配列の関係で、キーボードでの操作はいささか遊びづらいかもしれない。特に、対戦プレーモードでは、お互いの手がジャマになって、対戦どころではないかも。したがって、できることならジョイスティックを使ってプレーしてもらいたいものだ。右の写真の画面は、ジョイスティックの設定画面。ジョイスティックがふたつあれば、白熱した戦闘をエンジョイすることができるだろう。

本文にも書いたが、各キャラクターには、いわゆる必殺技がたくさん用意されている。ここでは、特にそれらをいちいち紹介しない。自分の手で見つけてみてもらいたい。それもゲームの楽しみのひとつなのだから。いろいろ試してくれ。

⬆ゲームを立ちあげると、メインメニューが現われる。そこでオプションを、そしてジョイスティックを選択するとこの画面になる。ジョイスティックの設定画面だ。

FULL THROTTLE

荒野を突き抜けるハイウェイ９を舞台に、バイクとバイオレンスを満載した一大スペクタクルが展開。殺伐とした大地を、フルスロットルで駆け抜けろ！

●ジャンル/アドベンチャー
●メーカー/LucasArts

ハードロックがギンギンに鳴り響くなか、チョッパーバイクにまたがったアンチヒーローが正義を賭けて戦うアドベンチャー作品がこれ。このジャンルを作らせたら一番といわれるLucasArtsが製作しただけあって、いろんな仕掛けでプレーヤーを楽しませてくれる。

最も特徴的なのは、これが本当にゲーム？　と思わずタメイキをついちゃいそうなほどの迫力を持つアニメーション。アミコメ調のクールな映像が、いたるところに散りばめられているのだ。

また、サウンドにも特筆すべき点があるぞ。まず、すべての登場人物はデジタイズドボイスでしゃべりまくりだ。ま、これは最近当たり前になってきているけどね。ただ、このゲームで声の出演をしているのは、マーク・ハミルなど一流のハリウッドスターばかり。主人公の声には、映画『ピンク　キャデラック』などに出演したロイ・コンラッドを起用している。彼の声ときたら、もうシブイのなんのって。雰囲気タップリのセリフまわしも、さすがは一流どころって感じなのだ。加えて、サントラ盤が出てもおかしくないほどのクオリティーを誇るBGMが、映像に花を添えている。こうした要素のおかげで、プレー感覚はまるで映画を見ているかのようだ。

➡おもな登場人物たち。左が主人公のベンで、中央はコーリー社社長のマルコム。右奥には、リップバーガー副社長の姿も。

第二の主人公ともいえるバイクには３Ｄレンダリング処理がほどこされていて、質感バッチリに仕上がっている。それでいて、２Ｄで描かれた背景と違和感なくマッチさせているのはさすがだ。とにかく、何から何まで凝りに凝っているこの作品。アドベンチャーゲームの未来を知りたければ、ぜぇ〜ったいプレーしてみるべし！

手に汗握るハードなストーリー!!

主人公に襲いかかる黒い影とは…

舞台は、秩序という言葉が影をひそめた近未来のアメリカだ。このころのハイウェイは、ホバーカーにすっかり占拠されてしまっていた。そんな中で、ホンモノの命知らずだけが乗ることを許されたマシンを生産し続ける全米唯一のオートバイメーカー、コーリー社があった。頑固一徹なその経営方針は、マルコム・コーリー社長の思想に基づいたもの。そうした彼の人柄には、無法者ぞろいのライダーでさえも敬意を払っていた。

だが、こうしたマルコムの生きかたに不満を抱く人物がいた。コーリー社の副社長、リップバーガー(声：マーク・ハミル)だ。恐るべきエゴイストである彼は、マルコムを殺害して社長の座を奪い、コーリー社を儲けの多いミニバンメーカーにしてしまうことをもくろんでいたのだ。殺人の罪は、どこかの無法者に着せてしまえばいい。ほら、あそこに、おあつらえむきのライダーがいるじゃないか……。

ボールキャッツという名のライダー集団を率いるベンは、街道沿いのバーで初めてリップバーガーに出会った。そのとき彼に社長の警護を頼まれたが、ボールキャッツの連中は、誰かに雇われるのを好まない。その理由を告げて断ったとたん、ベンは頭に強烈な痛みを感じ、気を失ってしまう！

さあ、ここでキミの出番だ。ベンに代わり、物語を進めていってくれ。果たしてベンは、リップバーガーの陰謀から逃れられるか!?

これがコマンドアイコンだ

⬅⬆画面中のモノにカーソルを合わせてクリックすると、左のようなアイコンが現われる。このガイコツや手足をクリックすることにより、すべての行動を主人公に指示できる仕組みだ。

⬅主人公のベン。これまでのヒーローとは違い、ハードボイルドタッチだ。

⬇マウスの右ボタンをクリックすれば、こんな感じに持ち物リストが表示される。口の中に並んでいるのが、プレーヤーが持っているアイテムだ。

デモ版の遊びかた

このデモでは、ゲーム序盤の舞台となるバー〝KICKSTAND〞でのシーンと、ハイウェイ9での格闘シーンの2ヵ所がプレーできる。操作方法はとってもカンタンだ。まず、動作対象をマウスでクリックしてやる。すると、ガイコツや手足が描かれたコマンドアイコンが現われるはずだ。ここでガイコツの目をクリックすれば〝調べる〞行動をとる。そのほか、口は〝話す　口を使う〞を、手は〝取る・殴る〞を、足は〝蹴る〞を、それぞれ意味しているのだ。これを読んだら早速、ダストボックスをクリックしたり、バーのドアを蹴ったり、バーテンダーと会話したりしてみよう。それから、マウスの右ボタンをクリックすれば、持ち物ウインドーが現われるってことも覚えておいてね。ちなみに、カーソルが赤い矢印になる所でクリックすると、その方向にある次の場所へ進めるぞ。また、格闘シーンでは、マウスを左右に動かすことによりマシンを操り、右ボタンで武器を選択、左ボタンで攻撃が可能。選択した武器は左下に表示される。

⬆基本的にアドベンチャーゲームなんだけど、途中にはこうしたアクションシーンも用意されている。1本でいろいろと楽しめちゃうのだ。

STAR TREK THE NEXT GENERATION "A FINAL UNITY"

あのエンタープライズ号のブリッジに立つことができたら……。トレッキーなら、誰もがそう思ったことがここに実現する。キミは今、ピカードになるのだ。

●ジャンル/アドベンチャー
●メーカー/Spectrum Holobyte

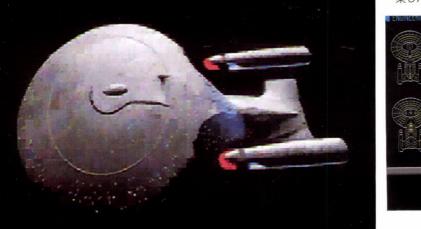
あの『スター・トレック ネクストジェネレーション』がついにPCのアドベンチャーゲームになった。プレーヤーは、ときにピカード艦長としてロミュラン艦と渡り合い、またときにはライカー副長として上陸班を率い、未知の星で危険に直面することになるのだ。

このゲームの一番のウリは、ハードボイルドなトレッキーたちをも満足させて十分余りあるほど、スター・トレックの世界を、忠実に再現しているところだ。なかでもプレーヤーが指揮を取ることになるエンタープライズ号の忠実さときたら驚くべきと言わざるを得ない。エンジニアリングステーション（エンジンやパワーマネージメントを司る部署）や、タクティカルステーション（戦闘を司る部署）などといった、テレビの中で登場人物たちが操作しているものが、そのまんまの形で再現されているのだ。加えて、ゲーム中のキャラクターたちの声は、テレビのあの俳優たちが演じている。なにからなにまで、テレビそのままでしょ。トレッキーは、よだれダラダラなんじゃない？

付属のCD-ROMには、このゲームの４つの部分を解説するデモが収録されている。このデモを走らせれば、この作品の雰囲気が理解できるだろう。

ところで、インストールをしたら、ちょっとテキストエディターで、STPREVU.INIというファイル（ハードディスク内の、このデモをインストールしたディレクトリーにある）の最後に、１行ラインを付け加えて欲しい。そのラインとは、PATH＝D：¥DISK 2 ¥TREK ¥ だ。ちなみに〝D：〟は、CD-ROMのドライブを指す。キミのシステムのCD-ROMドライブが、Ｄドライブ以外の場合には、そのドライブ名に置き換えてくれ。オーケーかな。これでバッチリデモが走るはずだ。楽しんでみてくれ。

⬅ピカード、ライカー、データ。そのメンバーが勢揃いしている。

⬆ビュースクリーンに映しだされる宇宙連邦高官。雰囲気からなにから、テレビ番組そのものだ。プレーヤーは艦長として、様々な場面において、外向的手腕を発揮しなければならない。

⬅エンジニアリングステーションのワンカット。製品版では、エンジンからのパワーをどこにどのくらい割り振るかを、プレーヤーが決定しなければならない。プレーヤーの手腕が問われるところだ。

デモは4つのパートに分かれている

AWAY TEAM

⬇➡惑星などにはトランスポーターで降り立つことになる。惑星上では、上陸班4人の能力を活用して謎解きをする。

AWAY TEAMとは、上陸班のこと。4人のクルーを操って、惑星などにビームダウンし、いろいろな謎を解かねばならない。ここでは、上陸班の任務の一部を垣間見ることができるぞ。

⬆様々なエイリアンとコミュニケーションを取らねばならないことも。頭脳をフルに使ってヒントを導きだすのだ。

TEASER

⬅⬆⬇イントロでは、素晴らしいクオリティーのグラフィックがバンバン登場する。上のエンタープライズしかり、左と下の人物のグラフィックしかり。リアルな音声も伴なって、テレビのオープニングを見ているような気になる。

TEASERとは、イントロのこと。このゲームでのイントロは、テレビの同名番組とまったく同じ作りになっている。このデモには、製品版と同じイントロが収録されているぞ。画面に漂う緊迫感を存分に味わってくれ。

SHIP TOUR

⬇トランスポータールーム。物体を原子レベルに分解し、別の場所に送る。

⬆⬇まるでその場にいるかのように、ブリッジ内部を歩きまわるシーンが登場する。テレビの中で登場人物たちが眺めている視点で、コンソールを見ることができるのは、ファンにとってはたまんないよね。

SHIP TOURとは、船の各部を紹介してくれるツアーのこと。あこがれのエンターフライズ号の中を見られるというのは、とてもうれしいものだ。何度も繰り返してツアーを体験してくれ。

TACTICAL ENCOUNTER

⬅⬆ふたつの艦が乱れ飛び、お互いに光子魚雷やフェイザーを撃ちあう。戦闘のシビアさが、ビシビシ伝わってくるだろう。

⬇戦闘時には、どんな角度からその戦闘を見るかを選択できる。写真は、エンタープライズ号を後方から見るチェイスビューだ。

TACTICAL ENCOUNTERとは、対艦戦のこと。ゲームの途中でロミュランなどの敵勢力の船と出くわすこともままある。その際には、この画面で、死力を尽くして戦うことになるのだ。デモでは、緊張感たっぷりの戦闘が展開される。

BIOFORGE

PCゲームの特徴と言えば、やはり3Dを扱ったものが多いってことだろうか。このページでは、そんな中からアドベンチャーの大作 『BIOFORGE』を紹介する。キミもぜひとも海外3Dゲームのすごさを、収録されているデモで体験してもらいたい。

●ジャンル/アドベンチャー
●メーカー/Origin

ゲームの舞台は、いつともしれない未来の、どことも知れない宇宙の果ての惑星。その星にプレーヤーは自らの意志に反して連れてこられる。ここで、彼は改造手術を無理矢理受けさせられ、見るも無残なサイボーグに変えられてしまうのだ。手術が終わって目覚めた主人公は、ふと気づくことになる。記憶がないのだ。そして、彼は閉じこめられていた牢獄を抜けだそうとする。失われた自らのアイデンティティーを求めて……。

このゲームは、いわゆる3Dアドベンチャーと言われる分野のもの。3Dのキャラクターを操って、謎を解いていくタイプの作品だ。その中核となる謎解きは、全編を通じてほどよい難しさのものが散りばめられている。また、謎解きの隙間に配置された戦闘シーンもあいまって、プレーヤーをひきつけずにはおかない。

CD-ROMには、目の覚めた主人公が牢獄から抜け出すまでがプレーできる体験版が収録されている。これをプレーすれば、現段階での3Dアドベンチャーの最高峰と言ってもさしつかえないの作品の魅力が、理解できること間違いない。

現在最高峰の3Dアドベンチャーなのだ!

⬆ゲームは、このような画面で進行する。以前にもこういった3Dのアドベンチャーは存在したが、テスクチャーがここまで張り込まれたもので動きのいいものはなかった。

迫力満点のオープニングをとくとごらんあれ

動きのすごさが一番のウリだ！

３Ｄのアドベンチャーは、やはりキャラクターの動きがよくなければ、おハナシにならない。ノロノロモソモソ動かれても、うっとおしいだけだ。その点、この作品のキャラクターの動きの滑らかさは、一見に値する。キャラクターの大きさや張られたテクスチャーの多さから考えると、動きが遅くてもおかしくはないのだが、それが既存の同種のもの以上に滑らかに動くのだ。みんなもぜひ、実際にプレーして、このゲームのすごさを味わってもらいたい。

このものすごい動きを

⬅⬆本物の人間を使って取り込んだキャラクターの動きは実にリアルで、しかも非常に滑らかだ。ぜひ自分で動かしてみてもらいたい。きっと驚くはずだよ。

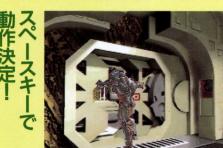
キミ自身もたっぷり体験してみてくれ!!

アイテムや装置を使え

⬅⬆ゲーム中にアイテムや操作パネルなどの小物がたくさん登場する作品は、なんだかワクワクするものだ。どうやって使うのか、何ができるのか。それを考えるだけでも楽しい。このゲームにも、写真のフォークのようなアイテムや電子ロックのような小物がたくさん登場する。

このソフトの遊び方

主人公の移動は、テンキーの１から９を使う。敵と戦いたいときには、まず、Ｃキーを押す。こうすることにより、主人公は臨戦体制になる。その状態で、CTRLとテンキーでキック、ALTとテンキーでパンチを繰り出すことができるぞ。テンキーのどれを押すかにより、攻撃の種類は変わる。いろいろ試してもらいたい。それから、Ｐキーを押すことにより、メニューが呼び出される。ここでは、アイテムの選択や自分の体の修理、そしてセーブやロードを行なうことができる。そしてスペースキーで、アイテムの使用やドアの開け閉めなどを行なうことができる。

スペースキーで動作決定！

⬅対象物の前に立ち、スペースキーを押すことで、開く、閉じる、操作するなどができる。

CTRLキーと方向キーでパンチ！

ALTキーと方向キーでキック！

Pキーでメニューが出る

⬅これがメニュー画面だ。このスクリーンで、インベントリーを調べたり、体を修理したりする。また、セーブやロードもここで行なうことができる。

DARK FORCES

ダース・ベイダー、ジャバ・ザ・ハットを初め、映画『スター・ウォーズ』でおなじみの悪役たちと戦う３Dアクションがこれ。フォースとともにあらんことを！

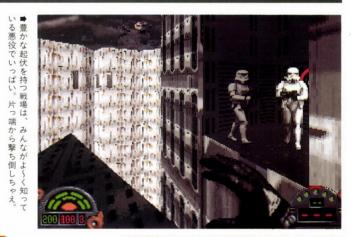
●ジャンル/アクション
●メーカー/LucasArts

流行りの３Dアクションに、いろいろな仕掛けを駆使したナゾ解きの要素を加えたら……。そんなコンセプトに基づき、ほかの作品とはひと味違うプレー感覚が楽しめるのが『DARK FORCES』だ。

ゲームの舞台は、みんなが大好きな映画『スター・ウォーズ』の世界。ダース・ベイダーを初めとしたおなじみの悪役どもを相手に、白熱したバトルを堪能できるってわけ。特筆すべきなのは、ひとつひとつの戦場がいくつもの階層を持ち、起伏に富んだ構成になっていること。しかも、断崖に近付くと耳元で風切り音がしたり、敵が罵声を浴びせてきたりなど、様々な仕掛けが臨場感を高めてくれるぞ。

キレイな画面が、グリグリと動きまくるこの作品。『DOOM』にハマった経験のあるキミは、これで遊べ！

➡豊かな起伏を持つ戦場は、みんながよ～く知っている悪役でいっぱい。片っ端から撃ち倒しちゃえ。

様々な戦場を生き抜け！

⬆ミッション１：帝国軍の秘密基地から機密書類を奪取せよ。
➡ミッション２：極秘計画の手掛かりを求めて惑星タレイへ。

⬆ミッション３：複雑に分岐した下水道の先には……。

⬆ミッション８：氷に包まれた死の惑星、アンティーヴィ。ここにも帝国が。
➡ミッション９：ナーシャダーは、宇宙の賞金稼ぎたちが群がる無法都市。人の命が金で買える街だ。

⬆ミッション14：最後の戦場は、アークハンマーという巨大クルーザーの船内。ここでカイルは、ゲーム最強の敵と戦う。

帝国の新たなる野望とはいったい!?

⬆メイン画面はこんな感じ。下部両端にある扇状のメーターには、武器やシールドの状態を初め、体力や残りのライフ数などが表示されている。小さいけれど見やすいのだ。

"A long time ago in a galaxy far, far away……"

帝国の邪悪な攻撃は日ごとに激しさを増し、多くの星系は無残にも破壊されていった。レイア姫が率いる反乱同盟軍は、多くの犠牲と引き換えに帝国の超巨大要塞、デス・スターの存在を知る。それは、ひとつの惑星を一撃で消滅させてしまうほどの破壊力を誇る、恐るべき殺人兵器なのであった。

デス・スターの破壊を計画したレイア姫は、その見取り図の奪取を宇宙的に有名な傭兵、カイル・カターンに依頼。貧弱な小銃を手渡された彼は、見取り図が保管されている帝国軍基地へ、たったひとりで潜入していった……。

プレーヤーはカイルを操り、全部で14の困難なミッションに挑戦する。その内容は、重要機密の奪取を初め、施設の破壊や帝国の要人の誘拐、捕らわれた反乱軍側スパイの救出など、どれもエキサイティングなものばかり。戦場も、氷の惑星や要塞都市など、様々な舞台が用意されている。しかも、中には変わった特徴を持つ場所も。たとえば氷の惑星では、断崖が多いうえに足もとが滑りやすく、普通に歩くことすらままならない。てな感じで、結構凝っているのだ。

主人公の動きは、上を向いたり下を向いたり、ダッシュしたりしゃがんだりなど、これまでになくダイナミック。場面によっては、しゃがまないと通れないところなんかもあって楽しい。こうした斬新な要素がふんだんに取り入れられていて、そんじょそこらの3Dアクションは比較にならない面白さを生み出しているのだ。

いろいろな武器が使える!!

デモ版の遊びかた

映画をバッチリ再現したオープニングシーンに続き、ミッション・ブリーフィングが始まる。プレーヤーに与えられた任務は、基地内のどこかに隠されたデス・スター見取り図を奪取し、スタート地点へ戻れ、というものだ。ちなみにこれは、製品版で最初に与えられるミッションとほぼ同じもの。パッケージを購入する前にプレーできちゃうなんて、な〜んだかトクした気分だね。主人公の移動は、キーボードの矢印キーで行なう。そのほか、SHIFTキーでダッシュし、Xキーでジャンプ、PgUpとPgDnで上下方向の視点調整、Cキーでしゃがむことができる。また、数字キーで武器を選択し、ALTキーで攻撃が可能。なお、ミッションをクリアーすると、かの悪名高きダース・ベイダーが登場。恐るべき帝国の野望が明らかになる。これに立ち向かうのは、製品版でのお楽しみ！

WING COMMANDER III
Heart of the Tiger

4億円もの製作費をかけて、映画とゲームを融合させた画期的な作品がこれ。CD-ROM 4枚で供給されるぞ！

●ジャンル/アクション
●メーカー/Origin

再会あり……

息もつけない宇宙戦あり……

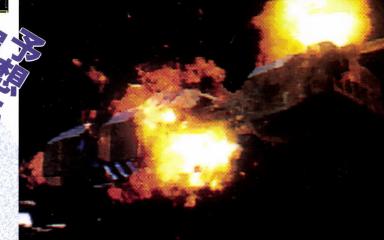
予想もつかめ展開あり！

『WING COMMANDER』シリーズは、海外では発売されるたびに必ずチャートに登場するほどの人気を誇っている。いくつかは国産マシンにも移植されたから、日本でも知名度の高い海外ゲームといえよう。この作品は、そんな人気シリーズの最新作。前作までの世界観を受け継ぎながらも、ゲームの内容は、今までとくらべて劇的にグレードアップしているのだ。

とりわけ目につくのが、映画の都ハリウッドの人材と技術を駆使して製作した、ミッション間に挿入されるビジュアルシーンのデキのよさ。映画『スター・ウォーズ』でルーク役を演じたマーク・ハミルを初め、これまで映画館でしか会うことのできなかった豪華ハリウッドスターが、次々に登場するさまは圧巻のひとことだ。見ていると、これホントにパソコンゲームなの？　って思っちゃうこと請け合い。しかも、これらは単なる挿入シーンにとどまらず、会話や行動を選択する場面もある。何を選ぶかによって、ストーリーが変わっていくのだ。こうした新趣向が、ゲームの質を見事に高めている。

未来の宇宙戦闘機を駆る3Dシューティング部分の作りは、基本的に前作を踏襲している。ただし、グラフィックは大幅な進歩をとげているぞ。今回は、SVGAに対応した美しい映像を楽しむことができる。それでいて、ペンティアムマシンでなくとも快適にプレー可能。CD-ROM 4枚組み、製作に約4億円を投入した作品と聞いて、どれほど現実離れした高速マシンを要求してくるかと思っていたんだけど、意外に動きが軽いのでビックリ。ここらへんも申し分ない。

パソコンゲーム新世代を予感させるこの超大作、海外ゲームのスゴさがいっぱい詰まっているのだ。

今回はどんなドラマがキミを待つ!?

デモに収録されたオープニングシーンは、映画の予告編仕立てで見ごたえ十分。物語の背景が大まかに把握できるような構成になっている。マーク・ハミル扮する主人公のブレア大佐が置かれている状況を、みんなにも説明しておこう。

ブレアには、エンジェルという名の恋人がいる。彼女は有能な軍人だったのだが、ある極秘任務で敵地に潜入したとき、捕らわれの身となってしまった。そのことを知るすべもないブレアは、命じられるままに、新しい配属先、TCSビクトリー号に乗艦する。

そこで彼が見たのは、キルラー人である旧友、ホッブスの姿だった。ひさしぶりに、連邦一のコンビが復活しそうだ。が、自らの希望で、彼はもう飛んでいないという。これはどうやら、ほかの乗組員たちがホッブスを信用していないことが原因らしい。ブレアは、ホッブスを飛行任務に戻すことを艦長も申し入れ、許可される。これがきっかけで、何人かの乗組員の冷たい視線を浴びることとなるブレア。また、彼に近付こうとする女性が出現したりして、複雑な人間模様が形成されていくのだ。

いっぽう、シューティング部分では、味方艦の護衛ミッションを初め、制空パトロール、爆撃、偵察など様々な任務を帯びて出撃することに。ちなみに、こうした任務を説明するブリーフィングも、映画仕立てで凝りに凝っているぞ。戦闘時に搭乗できる機体は全部で5種類もあり、個性的な攻撃方法を持った武器も多数登場してくる。コックピットで耳にする効果音のデキも素晴らしく、大型船とすれ違うときの腹に響く轟音や、敵味方のビーム砲の音、戦闘中に絶えず聞こえてくる無線の会話などが、臨場感を頂点まで高めてくれる。戦果によってストーリーが変化するシステムは前作どおり。これらにより、映画にインタラクトしているような感覚が味わえるのだ。

⬅コックピットはこんな感じ。機種によって、視界に微妙な違いがある。戦闘時には無視できない重要な要素だ。

いろんな機体に搭乗できるぞ!!

⬆➡5種類の機体は、それぞれに固有の特徴を持つ。たとえば上の機種は、すべてにおいて平均的な性能の中型戦闘機。右は、機動性はやや劣るものの、強力な兵器を多数装備できる大型戦闘機、といった感じだ。与えられた任務を検討し、上手な機種選択をしよう。

デモ版の遊びかた

オープニングシーンは、ほうっておくと永遠に繰り返される仕組み。映画顔負けの映像を満喫したら、ESCキーを押そう。CD-ROMからの読み込みが開始され、ほどなくコックピット画面に切り替わるはずだ。このデモでは、キルラー軍機との激しい戦闘を体験できる。その前に、基本的な操縦方法を説明しよう。まず進行方向は、矢印キーで行なえる。推力は、＋(プラス)と－(マイナス)のキーで調節可能だ。また、TABキーでアフターバーナーが使えるぞ。これらをひと通り試したら、Aキーでオートパイロットを作動させ、先を急ごう。しばらくすると、レーダーに赤い機影が写しだされるはず。これが、戦闘開始の印だ。SPACEキーでガンを、ENTERキーでミサイルを、それぞれ発射せよ。そのほかのキー操作は、readme.txtに掲載されている。ぜひご一読を。

⬅デモ版では、複数の敵戦闘機を向こうにまわし、単独でこれを迎え撃つ緊迫したドッグファイトが楽しめるのだ。

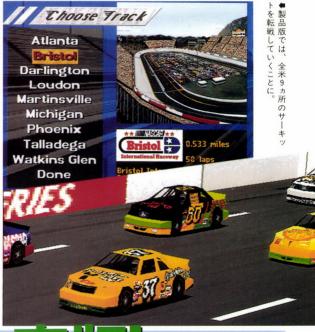
NASCAR RACING

全米最大のストックカーレース、NASCAR の興奮を、あますところなく再現したのがこの作品。シンプルな操作で、レースを本格的に楽しめちゃうぞ。

●ジャンル/シミュレーション
●メーカー/Electronic Arts

時速300キロ超の世界へようこそ！手に汗握るレースの迫力を、SVGA の高画質で体験できる作品がこれだ。30台以上ものクルマが覇を競うサーキットを、自分の手でガチガチにチューンアップしたマシンで疾走する快感が味わえる。さらに、テレビ中継のような凝ったアングルで自分の活躍を観戦できるリプレー機能も装備。おまけに、音楽を担当しているのがなんと、かの有名なロックグループ、SKID ROW だというからスゴイ。効果音もバッチリで、細部までよくできた傑作なのだ。

⬅製品版では、全米9ヵ所のサーキットを転戦していくことに。

PCドライブゲームの決定版!

レースドライバーへの注意事項

デモ版では、世界最速コースといわれるオーバルサーキット、タラデガでの練習走行を体験できる。ただ、本物のNASCARにエントリーしているマシンとのデッドヒートを初め、マシンのチューンアップやカラーリングの変更、SVGA画面やデジタル効果音、対戦プレーモードなど、この作品のウリともいえる多くの部分がデモでは体験できないのがチョット残念だ。

とはいえ、本物を忠実に再現したマシンのコックピットに身を沈め、時速300キロの興奮を味わう価値は十分にある。しかも、ハンドル型ジョイスティックでこれをプレーすれば、最高に熱くなれるぞ。こうした機器を使うときは、メインメニューの〝Options〟という項目にある、〝Controls〟に手を加える必要がある。〝Set Controls〟という項目を聞いて、ハンドルやアクセルなど各種操作の設定をしておこう。ハンドル型ジョイスティックにペダルを付けてを使うときには、〝Calibrate Joystick 2〟を実行することも忘れずにね。あと、ハンドリング設定は〝Lineer Steering〟にすること。すべての準備が整ったら、いよいよコースへ。アクセルオンで音速をめざせ！

⬆コックピットからの視点。水温計や油圧計など、ダッシュボードにズラリと並んだ計器類は、すべて実際に機能している。これらに目を通して、マシンのコンディションを把握しておこう。フロントガラスの上には、後続車を写しだすルームミラーもあるぞ。

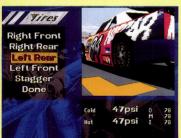
⬆車外からの視点でプレーすれば、コックピットよりも格段に視認性が向上する。

⬆さらに広い視野を確保できるのがこれ。どの視点にするかは、プレーヤー次第だ。

デモ版の遊びかた

上記のほかにも、マニュアルシフトかオートマチックかを選択できたり、1から9までの数字キーでテクスチャーの細かさを調節できたりと、プレーヤーの好みに合わせて細かな設定が可能。キーボードでプレーする場合も、〝Set Controls〟の項目で自分の好きなキー配列にカスタマイズできちゃうのだ。やたらと操作しにくい作品もあるなかで、これはうれしい機能だよね。ほかにも、いろいろと細かな設定が用意されていて親切だ。詳しくは、readme.txtを参照してくれ。なお、ここに掲載した各種チューンアップ画面は、デモには含まれていないので悪しからず。

⬅⬇製品版では、タイヤ圧やギヤ比、スポイラーの取り付け角など、マニアもビックリするくらい細かな設定が可能。まさに本格派だ。

細かなセッティングが可能

➡製品版に標準添付される車体ペイントツールを使えば、世界で1台のオリジナルマシンがカンタンに作れるぞ。

カラーリングでカスタマイズできる

MAGIC CARPET

魔法のじゅうたんに乗って、自由に空を飛びまわりたい……。そんな子供のころの夢をかなえてくれる作品なのだ。

●ジャンル/アクション
●メーカー/Bullfrog

プレーヤーが神様の役を演じるポピュラスや、遊園地の経営者となるテーマパークなど、独創的なコンセプトを持つゲーム作りが得意なBullfrog。この作品には、その得意技が存分に生かされている。プレーヤーが演じるのは、ファンタジー世界に生きる魔法使い。これだけならありがちなコンセプトなんだけど、彼が魔法のじゅうたんを持っている、というところが大きな違い。しかも、その大きな違いにマトを絞って、なんと魔法のじゅうたんで空を飛ぶ３Ｄアクションを作っちゃったのだ。

魔法のじゅうたんに乗ったことのある人はいないけど、このゲームをプレーすると「リアルだなぁ」と誰もが感じちゃうはず。これは、飛び方がリアルだというよりも、眼下に広がる世界にリアルさを感じているんだ。このゲームの舞台になっているのは、人類と魔法使いが共存する、おとぎ話の世界。幼いころ読んだアラビアンナイトみたいな世界だ。この作品がスゴイのは、おさな心に漠然と思い描いていたアラビアの風景とまったく同じものを、３Ｄ空間の中に精密に再現しちゃったところ。だからこそ、リアルな感じがするんだよね。プレーしていると、なんだか夢の中を飛んでいるような、フシギな気分になってくるのだ。

もちろん、アクションゲームに欠かすことのできない戦闘の要素も、バッチリ組み込まれているぞ。倒すべき相手は、この世界に住む数多くのモンスターと、敵対する魔法使いたち。攻撃手段は、火の玉や稲妻などの魔法だ。戦闘シーンは、色とりどりの魔法や火柱が入り乱れる壮絶なもの。これがまた、迫力満点なのだ。ちなみに、魔法の中には、城を建てたり造山活動を起こさせたりするものなんかもあって、まるで『ポピュラス』のよう。BGMや効果音がかもし出す雰囲気もそれに近いノリだ。あの神秘的な世界が、３Ｄで体験できる！

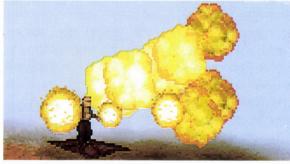
『ポピュラス』の世界を翔ぶ3Dアクション

失われし平和を取り戻せ!

⬆ポッカリと空に浮いた気球が、マナを回収している。敵にとっては、この気球も攻撃の対象。このため、状況によっては城まで護衛してやらなければならない。

かつて厳密に管理されていた魔力の源〝マナ〟が、とある邪悪な魔法使いによって解き放たれてしまった。人々が無秩序に魔力を悪用した結果、ひとつだった世界が50の領土に分断されてしまう。プレーヤーは、各地に分散したマナを集めて秩序を取り戻し、ふたたび世界に平和をもたらすように、との啓示を神から受けた王子様。魔法のじゅうたんの上に立ち、彼は50の領土へと飛び立った……。

このゲームに登場するマナは、大小さまざまな球状の物質。地上に落ちているこの物質を一定量集めると、その地域を平定したことになる。ただし、自然に落ちているマナは少ない。一定量集めるには、モンスターやほかの魔法使いを倒して、彼らが持っているマナを横取りする必要があるのだ。また、普通マナは部族ごとに色分けされているので、奪ったマナに魔法をかけて自分の色に塗り替えなければならない。しかも、せっかく塗り替えたマナに上塗りしようとする敵もいるので、油断は禁物だ。こうして自分のものになったマナは、気球によって城に運ばれ、初めて自分のものになるのだ。

攻撃や築城など、飛ぶこと以外のすべての行動は魔法で行なう。こうした魔法は、地上に置かれた赤い壺を拾うことにより修得できる。壺は世界中に24個あるので、最高24種の魔法が使えるようになるわけだ。こうした魔法を使った戦闘も楽しいが、城とマナ、そして敵との位置関係には戦略的要素が潜んでいて、ただ敵を倒していれば勝てる、というのは序盤だけ。実は、非常に奥が深い作品なのだ。

⬅敵対する魔法使いを発見！こいつらは、ちょっとしたスキにマナの色を変えてしまうから始末が悪い。くれぐれも注意して。

⬅マナがたまってきたら、どんどん城を大きくしていこう。手持ちの気球が増えて、マナを集めやすくなるぞ。

➡建物に魔法をかけて、自分のものにしてまうこともできる。獲得した建物のてっぺんには、自分の一族の家紋が描かれた旗が建つぞ。

このソフトの遊び方

空飛ぶじゅうたんの操縦に必要なのは、カーソルキーとマウスだけ。カーソルキーの上下で前進、後退し、左右それぞれの方向へ水平移動。マウスを前後させれば上昇、下降し、左右でバンク、そしてマウスをクリックすれば魔法が使えるってわけ。最初は多少ギクシャクするかもしれないけど、10分もプレーすれば慣れてしまうはず。やたらと操縦が難しい飛行機モノより、ずっと簡単だ。また、 ENTERキーを押すと、右のようなマップ画面が現われる。これさえ見えれば、敵の位置は一目瞭然。ちなみに、右下に並ぶアイコンは、修得した魔法を示したものだ。この画面は、左右のマウスボタンを同時にクリックしても表示できるぞ。

⬅右上には、じゅうたんからの眺めが映し出される。とっても機能的で、便利なマップ画面だ。

TERMINAL VELOCITY

最近、シェアウェアから続々とヒット作が生まれてきている。このゲームもそんなシェアウェアのうちの1本だ。

●ジャンル/アクション
●メーカー/Apogee

空を飛ぶタイプのゲームはたくさんあるけれど、本当に空を飛んでいるような気分にさせてくれるゲームは少ない。多くの場合、スピードが遅いとか操作が繁雑すぎて楽しめないとか、そういった理由によって、大空を舞うという開放感を与えてくれるものは少ないのだ。残念だけどね。

だが、このゲームは違う。操作は簡単で、しかも画面のスクロールが驚くほど滑らかなのだ。ゲームは、基本的に写真のような画面の3Dシューティング。ロケットのように垂直に一気に飛び上がったり、腹がこすれるほどの地面すれすれに飛んだりなど、まさに〝空を飛んでいる〞感覚を味わわせてくれるゲームなのだ。

ゲームのストーリーはこうだ。地球の重力圏を飛び出すことに成功した人類は、宇宙の様々な種族と交流を持つようになった。しかし、友好的に思えた異星人がいきなり地球に攻め込んできたのだ。キミは、地球の誇る最新鋭戦闘機〝テレビ〞を操り、迫り来るエイリアンを退治せねばならない。

ゲームでは、とにかく空中にいる敵機を撃墜し、地上の施設を破壊していけばいい。画面の右上にあるレーダーを頼りに、戦い続けるのだ。付属CD-ROMに収録されているのは、このゲームのシェアウェアバージョン。1面のみ遊べるようになっている。楽しんでね。

➡激しく敵機が迫る。蛇行して飛ぶは、数は多いはで、なかなか苦戦させられるぞ。落ちろ〜!

⬆⬇敵施設に攻撃をかけろ。破壊に成功すると、その廃墟からパワーアップアイテムが現われるぞ。武器のグレードアップやシールド回復などができるのだ。

このソフトの遊び方

上にも書いた通り、操作は非常に簡単。カーソルキーで、機体の向きを上下左右へと変える。武器は、テンキーでないほうの1から7のキーで選択する。選択した武器は、スペースキーで発射できる。スピードを上げるには、Aキーを、逆にスピードを落としたいときには、Zを押してくれ。

敵機や敵の施設を表示するレーダーは、画面の右上にある。これとは別に、画面の中央の飛行画面に映しこむ形で、広域レーダーを表示することも可能だ。レーダーのオン・オフは、TABキーで切り替えられる。広域レーダー上では、敵機はオレンジで、敵の施設はグリーンで表示されるというのを覚えておこう。

ところで、このゲームは、ジョイスティックででも遊ぶことができる。ジョイスティックの選択は、Options メニューのControlsで行なえるぞ。ちなみにジョイスティックの調整には、Calibrateを選択してくれ。

⬆細かい操作法は、このインストラクションスクリーンに書かれている。このスクリーンは、メニューの中のINSTRUCTIONを選択すれば現われるぞ。

SPACE QUEST 6

ひたすら笑いを追求する『SPACE QUEST』シリーズの新作を紹介する。笑い死にしないよう注意してね。

●ジャンル/アドベンチャー
●メーカー/Sierra On-Line

Sierra On-Lineといえば、良質のアドベンチャーを世に送り出し続けてきた会社として有名。ここが開発した画面スタイルや操作システムは、あまりに確立されたものだったので、その後、他社も同じ様な体裁をしたアドベンチャーを作ることになった。要するに、この会社が、今日の世界のアドベンチャーを作りあげたのだ。

ここで紹介するのは、そんなSierra On-Lineの稼ぎ頭シリーズのひとつ。タイトルからもわかる通り、これは『Space Quest』シリーズの6作目なのだ。

このシリーズの主人公は、ロジャー・ウイルコという、宇宙船勤務の清掃夫。彼は、どうしようもなくドジな人間で、行く先々でトラブルに巻き込まれる。そのドタバタを描いたコメディーアドベンチャーというのが、この作品なのだ。

このゲームの面白さは、やはりそのコメディーセンスのよさにあるだろう。純粋なドタバタがあったり何かのパロディーがあったりと様々。また、腹をかかえて笑っちゃうようなわかりやすいのもあれば、口の周りをヒクヒクさせちゃうような渋い笑いもある。とかくアドベンチャーは退屈になりがちだけど、このゲームでは笑いのおかげで、そんな傾向なんてどこ吹く風。付属のCD-ROMには、このゲームの一部を遊ぶことのできる、体験版が収録されているぞ。

➡窓の外にフワフワと浮かんでいる男。彼が主人公ロジャーだ。主人公なのに、なんて惨めな扱いを。

⬆⬇人を食ったようなジョークや、テレビや映画のパロディーが満載されている。キミを笑わせてくれること間違いなし、保証するよ。

このソフトの遊び方

このゲームの操作は、すべてマウスを使って行なう。マウスでメイン画面の下部に並んだアイコンをクリックすることで、様々な動作を選択し、実行することができるのだ。アイコンは、左からそれぞれ、FEET、EYES、HANDS、MOUTH、POCKETS、HELP、CONTROLだ。

FEETは、移動のために使うアイコン。ロジャーを歩かせるときに使用する。EYESは、何か物を見るときに使う。HANDSで、物を持ったり使ったり、MOUTHで誰かと話すことができる。POCKETは、いわゆるインベントリーで、現在所持している物を見たり、使ったりするときにクリックする。

操作系でわからない物がある場合には、HELPをクリックし、その後、対象物をクリックしてもらいたい。デモ版の終了には、CONTROLのなかのQUITボタンを押してくれ。以上がこのゲームの操作方法だ。かなり洗練されたシステムでしょ。

⬆画面の下部に表示されるアイコン群。ここをマウスでクリックすることによって、すべての操作が可能。実にシンプルかつ実用的な操作システムだ。

RISE OF THE TRIAD

3Dのアクションゲームは、『DOOM』でもう満足したって？　そういうキミは、このゲームを試してみてよ。

●ジャンル/アクション
●メーカー/Apogee

もう好きほうだい撃ちまくれ

アクションゲームは、基本的にプレー後スカッとするものだが、そのなかでも銃を持って敵を撃っていくものは、そのスカッと感が格段にいいもんだ。銃で人間を撃ち殺していくのは、道徳的にどうかと思うけど、まあいいじゃんゲームなんだから。

というわけで、ここで紹介するゲームはそういうゲームです。人間を撃つやつ。このゲームの場合、残酷さという点では、そこらの教育委員会の方々に怒られそうなくらいすごい。肉片は飛び散るわ目玉は宙を舞うわで、もうやりたいほうだい。ちょっとウゲって気もするが、まあいいじゃんゲームなんだし。気にするな。

ゲームは、あの『DOOM』の仲間と思ってもらって結構だ。この作品と『DOOM』との違いは、さっきの残酷さが、こっちのゲームのほうが数段上なこと。あと、グラフィック的にも、こちらのほうがいくぶんきれいなのではなかろうか。

ストーリーは、ある怪しい島を探索に行った特殊部隊が、その島を牛耳る宗教の人たちに見つかってしまって、さあ大変。なんとか逃げ出さなきゃ、というものだ。とにかく行く手をさえぎるものはみーんなやっつけてしまえばいい。

今回収録している体験版は、もともとシェアウェアとして配布されていたもので、最初の1面だけをプレーできる。楽しんでね。

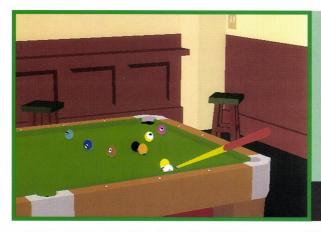
➡肉片が飛び散る。よくないとは思うのだが、いやあ、快感だ。殺戮だ。破壊だ。ああ～たまらん。

⬆⬇今度は、目玉が飛んでいる。いや～、なんとも言えませんなこりゃ。ところで、武器にもいろいろな種類のものが用意されているぞ。そこらへんも楽しい。

このソフトの遊び方

操作法も『DOOM』と同じと思ってもらっていいだろう。カーソルキーで前後左右に移動。シフトキーを押しながらカーソルを押すと、その方向に走ることができる。また、ALTキーと左右の方向キーで、横歩きが可能。CTRLで武器を発射。スペースキーでアイテムを使ったり、トビラを開けたりする。テンキーでないほうの数字キーで武器を選択できる。それから、Page Upキー、そしてPage Downキーで、上下を見ることができるぞ。とまあ、操作系はだいたいこんなもんだ。

それから、プラス(+)とマイナス(−)キーで、画面の表示サイズを変えることができる。もし、手持ちのマシンがパワー不足で遅い場合には、画面サイズを変えて遊んでくれ。ゲームをセーブしたい場合にはF2を、セーブしたゲームをロードしたいときにはF3を押してくれ。以上が、このゲームの遊び方だ。じっくり遊んでみてくれ。

⬆ちなみに、使用するキーを自分の好みで変更することも可能。上の写真は、キーを変更中の画面だ。オプションメニュー中で変えられるぞ。

VIRTUAL POOL

ビリヤードを扱った作品は数あれど、これのデキは抜群。3D技術を駆使した、リアルさ満点のゲームなのだ。

●ジャンル/シミュレーション
●メーカー/Celeris

この部屋で自由に動き回れ!

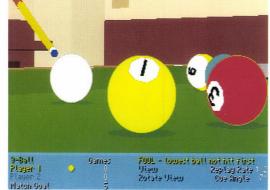
ビリヤードものっていうと、見下ろし型の2Dビューやクォータービューを採用して、台を画面いっぱいに表示したものをイメージするでしょ。ところがこの作品は、それらとは大違い。なんと、ビリヤード台のある"部屋"をポリゴンで構築して、室内を自由に移動しながらプレーできるようにしたのだ。つまり、実際にビリヤード場でプレーするのと同じ視点で、ゲームが楽しめちゃうってわけ。

肝心な玉の動きは、あくまでも自然だ。クッションでの跳ね返りなど、計算の難しい玉の挙動もリアルに再現している。また、自由度の高いショット調節も魅力のひとつ。玉を突く位置や角度を思いのままに調節できるほか、キューに見立てたマウスを前後に動かして、実物と同じようなショットが楽しめる。マッセもできる本格派で、きっと満足できるはずだ。

エイトボール、ナインボールなど、全部で4つのルールが楽しめるこの作品。製品版では、アメリカで有名なハスラー、ルー・ブテラ氏による華麗なトリックショットの実演レッスンや、ビリヤードの歴史をオモシロおかしく紹介したムービーを見ることができて、楽しみながらお勉強ができちゃうのもマル。特に、トリックショットは必見だ。その気になれば、このゲームで練習してみるといいぞ。実物の腕前も上達しちゃうかも!?

⬆クラシックな内装の室内に置かれたビリヤード台。プレーヤーは、この台でゲームを楽しむのだ。

➡視点をズームさせると、こんなに近くからショットを見ることもできる。なかなか迫力があるのだ。

⬇視点の切り換えは自由自在。こんな視点も楽しめる。

デモ版の遊びかた

ブレークショットやファウル時には、キューボールを好きなところに置くことができる。Mキーを押しながら、マウスを動かしてみよう。場所が決まったら、キーから手を放せばいい。同じ要領で、Aキーを押しながらマウスで狙いを定め、Bキーを押しながらマウスを前後させてキュー角度を調節する。また、Cキーを押しながらマウスを動かすと、キューボールを突く位置が調節できるぞ。で、Sキーを押しながらマウスを前後させると、画面中のキューも連動して前後するはず。つまり、これでキューボールを突くってわけだ。視点の変更は、Vキーを押してからマウスを操作して行なう。左ボタンを押しながらマウスを前後に動かせば、ズームの調整が可能だ。なお、マウスの右ボタンを押せば、いつでもメニュー画面が表示される。ここから、ゲームを終了してくれ。ちなみに、デモ版では4つの玉をポケットへ落とす練習ができるぞ。

⬆Tキーで、このような玉すじ表示が可能。ここでFキーを押しながらマウスでショットの威力を設定し、Sキーを押してからSPACEキーで玉を突く方法もある。

DESCENT

世界中のゲーマーの生活リズムと三半器管を狂わせた、衝撃の３Ｄアクションを紹介しよう。ゲロ袋の用意を!!

●ジャンル/アクション
●メーカー/Interplay

かつて『DOOM』の独壇場だった３Ｄアクションゲーム界に殴り込みをかけ、わずか１週間で約50万本の売り上げを記録した作品がこれだ。人気の秘密は、上下左右どの方向でも立体的に移動できるってところ。このゲームの主人公は、ホバー戦闘機に乗っているのだ。

ゲームの舞台は、未来の冥王星にある採掘場。あるとき、ここにエイリアンが侵入し、作業員を人質に取って施設を占拠してしまう。プレーヤーは、採掘会社に雇われた保安戦闘要員。人質を無事救出し、施設の機能を停止させるために、ここへ派遣されたのだ。施設の全機能を止めるには、各エリアの中枢システムを破壊し、時間内に外へ脱出しなければならない。

ゲーム中は、戦闘機を操縦して坑道を進んで行くワケなんだけど、これがまるでアリの巣のように入り組んでいるから大変。しかも立体的なので、ループ状の道を走っているうちに、いつのまにか逆さまに走っていたりする。あわてててクルリと元に戻して、また少し飛んで、また元に戻して……、などと繰り返しているうちに酔ってしまい、気分はもうゲロゲロ。そのうえ途中には、エイリアンが作った戦闘用ロボットがウヨウヨ。ゲロゲロでウヨウヨなんだけど、不思議と病みつきになっちゃうのだ。

３Ｄアクションの醍醐味を堪能できるこの作品、オススメよん。

上下左右360度自由自在なのだ

⬆坑道は、こんな感じの敵でいっぱい。手際よく倒さないと、すぐ敵に取り囲まれてしまうので要注意だ。

➡各区域の中枢システムは、いわば"ボスキャラ"。なかなか手ごわいので、くれぐれも油断は禁物だ。

⬇エリア内に監禁された人質を、残らず救出せよ。

このソフトの遊び方

戦闘機の機首方向は、カーソルキーまたはジョイスティックでコントロールだ。Ａキーで前進し、Ｚキーで後退だ。速度の調節はＳキーとＸキーでおこない、Ｃキーで停止する。ＱキーとＥキーで機体を傾け、テンキーの１と３で左右に、＋(プラス)キーと－(マイナス)キーで上下に水平移動する。うしろのビューを表示するときはＲキーを押しマップを見たいときはTABキーを押そう。レーザーやキャノンの発射ボタンはCTRLキーで、ミサイルや感知爆弾の発射はSPACEキーだ。そして､数字キーで武器の選択ができるぞ。また、ESCキーでゲームを終え、メインメニューへ行くことができる。そのほか、Ｆ２キーでオプション画面を、Ｆ４キーでジョイスティックの調整をそれぞれ行なう。ゲームを中断したいときはPAUSEキーを押せばいい。SHIFTとESCキーでDOSに戻るぞ。なお、このソフトはシェアウェア版で～す。

⬆ゲーム画面は、コックピットからの視点だ。中央にはシールドの強度が表示され、左右のモニターにはレーザー砲とミサイルの状態が映し出されている。

SLIPSTREAM 5000

地面を疾走するばかりが、レーシングゲームじゃない！この作品では、空を舞台にしたレースが体験できるぞ。

●ジャンル/アクション
●メーカー/The Software Refinery Ltd.

世界のコースを制覇しちゃおう！

これぞ未来のＦ１レースって感じのドライビングゲームを紹介しちゃおう。デッドヒートを演じるマシンは、小型ジェット機に似た乗り物。もちろん、道路ではなく空を飛ぶためのものだ。そう、作品中に用意された10のコースは、すべて大空。橋の下をくぐったり、曲がりくねった細〜いトンネルを走り抜けたりする、ハラハラドキドキのレースが体験できるのだ。

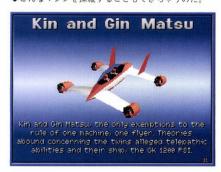
レース方法は３通り。まずは、練習モードでコースを覚え、単戦モードで度胸をつけたら、すべてのコースを転戦するチャンピオンシップモードに挑戦、という感じだ。エントリーの際には、10種類の個性的なマシンの中から、好みの機種を選択することができる。

ゲームは、テレビのレース中継仕立てで進んでいく。オープニングからレース中まで、軽快なノリの実況音声が聞こえっぱなしだ。細かなテクスチャーが美しい各コースには、いろんな仕掛けが用意されていて飽きない。カンタン操作で長〜く楽しめ、とってもトクした気分になれる。なかには結構難易度の高いコースだってあるんだけど、それがまた、プレーヤーのチャレンジ精神をコチョコチョくすぐっちゃうのだ。アハハハ。

CD並みのサウンドも聞くことができて、いやがうえにも気分が盛り上がってしまうこの作品。この機会に、ぜひとも試してみて！

⬆世界中に点在するコースには、それぞれに特徴的な美しさがある。上は、エジプトのコースを写したもの。

➡こんなに狭いところを、高速で通り抜けるときには心臓がドキドキ。ちんたまがキュン、となるぞ。

⬇こんなマシンを操縦することもできちゃうのだ。

デモ版の遊びかた

マシンの機首方向は、カーソルキーかジョイスティックでコントロール可能。SPACEキー、またはジョイスティックの第１ボタンはアクセルの役割をし、ENTER キー、またはジョイスティックの第２ボタンは武器のトリガーとして使う。また、Ｓキーで武器の選択が可能だ。レース中の視点変更は、いくつかのファンクションキーで行なう。Ｆ１キーでコックピットからの視点を、Ｆ２キーは、外から自分のマシンを見たときの視界を、それぞれ表示する。Ｆ３キーで後方の視界に切り替え、Ｆ４キーでテレビ中継の画面をみることができる、といった具合だ。また、Ｆ５キーはフリーモードになっていて、INS、DEL、PgUp、PgDn、それに＋（プラス）と−（マイナス）の各キーを操作し、自由に視点を設定することができるぞ。なおゲーム中は、CTRLキーとＱキーを同時に押すことで、いつでもDOSに戻れる。未来のＦ１を満喫してねん。

⬆この10機の中から、自分に合ったマシンを選択可能。それぞれに、加速度や旋回性といった能力値が設定されていて、長所と短所を持っているのだ。

SAVAGE WARRIORS

世間では、まだまだ格闘ゲーム熱は治まらない。このページでは、ヨーロッパ生まれの格闘ものを紹介するぞ。

●ジャンル/アクション
●メーカー/Mindscape

必ず勝て！負ければ死が待っている

アメリカのMindscape社が、フランスのプログラミングチームと組んで作った新作は、どこかしらヨーロピアンな雰囲気を漂わせた格闘ゲームに仕上がっている。

このゲームの特徴は、キャラクターの動きがとても生き生きしているところだ。なんでも、このゲームのソフトハウスは、このゲームのために3D BIO MOTIONという新たなテクノロジーを開発したとのこと。このテクノロジーが一体どういうものなのかはさっぱりだが、これのおかげで、なかなかキャラクターの動きが滑らかで、生き生きしているのは確かだ。絵柄的にもちょっとクセはあるものの、人目を引くものではある。

以上のような見た目の特徴だけでなく、内容的にも注目すべきポイントはある。たとえば、個々のキャラクターが武器を持っているというのも、そのひとつだ。攻撃によっては敵の武器を叩き落とし、それを奪って攻撃なんてこともできる。また、戦闘時のビューがふたつあったり、リプレーモードがあったりと、ほかの格闘ものとの差別化を図ろうとしているソフトハウスの意図がうかがえる。付属のCD-ROMには、製品版の10人のキャラクターのうち、ジーアとミートボールというふたりのみでのプレーが可能なデモが収録されている。この一風変わった格闘ものを、一度試してくれたまえ。

➡収録されている体験版では、ジーアとミートボールという、ふたりのキャラクターが使用可能だ。

⬆⬇独特の雰囲気を持ったキャラクターたちが、画面上で暴れまわる。必殺技を駆使して、相手をコテンパンのメチャクチャにしてやれ。

このソフトの遊び方

このゲームはふたりでの対戦プレーが可能だ。まずプレーヤー1のほうだが、カーソルキーで左右移動、しゃがむ、ジャンプなどの操作を行なう。パンチはENTERキー、キックはSHIFTキーだ。プレーヤー2の移動はS、F、E、Dのそれぞれのキー。パンチ、キックはTAB及び、CAPS LOCKのふたつ。どちらのキャラクターも、向かっている方向と逆の方向にキーを入れることにより、ガードができるぞ。

次に、このデモに登場するふたりのキャラクターの必殺技を紹介しておこう。まずジーアから。彼女の必殺技は、ライオンのうなり(⬇、➡、パンチ)とドラゴンの舞(➡、➡、キック)のふたつ。もうひとりのミートボールには、フェーススプレー(⬇、⬅、パンチ)とボール攻撃(⬅、⬇、➡、パンチ)というふたつの技がある。まだほかにも技は隠されている。自分で見つけだしてもらいたい。

⬆メインメニューのOPTIONS、というところを選択することにより、操作系の設定などができる。ジョイスティックを持ってる人は、ここで設定してね。

WARCRAFT

このゲームは、オーク、または人間として相手の種族を滅ぼすことを目的としたシミュレーションなのだ！

●ジャンル/シミュレーション
●メーカー/Blizzard Entertainment

キミはオークびいき？それとも人間？

幻想世界では、オークと人間は常に相容れない関係にあった。このゲームは、このふたつの種族間の争いを取り上げたシミュレーションゲームだ。

プレーヤーは、オークもしくは、人間のどちらかとして、相手を排除することを目的にプレーする。相手の種族を排除するために、まず自らの所属する村を、確固たるものとして確立することから始める。そのためには、一般市民ユニットを操って、畑を耕し、近隣の森から材木を集め、また点在する金鉱を採掘するなどして、村の生産力を高めなければならない。また、こうして集めた食料や、木材、資金を使って、新しい一般市民や戦闘だけを目的とした兵士を作り出し、人口を増やしていく。

こうして、まず生活の基盤を整えたら、次に対する種族の村に攻め込むことになる。マップ内のどこかに存在する敵の村を探し出し、兵士を送り込むのだ。敵をすべて倒し、敵の村を破壊させると1面クリアーとなる。様々なタイプのマップが用意されており、次々と面をクリアーすることでゲームが進んでいく。付属のCD-ROMには、このゲームの序盤の一部を遊ぶことのできる体験版と、続編である『2』のムービーが収録されている。ふたつを合わせて、『WARCRAFT』の世界を満喫してみてくれ。きっと気に入ってもらえるぜ。

➡画面はいたってシンプル。また、操作もシンプルだが、ゲームプレーの奥行きは深い。

⬆⬇村を建て、兵士を育て、敵を倒せ。紹介している『1』も面白いが、今年発売予定の『2』は、さらに奥の深いゲームになるらしい。下は『2』の画面写真だ。

このソフトの遊びかた

マップ上の平装のキャラクターは一般市民ユニット、鎧で武装しているは兵士ユニットだ。プレーヤーは、各ユニットをマウスでクリックすることで、指示を与える。一般市民が可能な行動は、移動、防御、伐採、採の5種類。一般市民のユニットをクリックすると、画面左端にそれぞれのアイコンが現われる。どれかのアイコンをクリックし、そして目的地(移動、建設時)、もしくは目的物(伐採、採掘時)をクリックしてくれ。ちなみに、建設では、何を作るかも選択することになる。選択肢としては、畑と兵舎がある。

兵士は、先述のように戦闘のみを目的としたユニットだ。したがって、このタイプのユニットをクリックして現われるアイコンは、移動、攻撃、防御の3種。防御以外はクリック後、目的物(目的地)を続いてクリック。

ユニットの補充は、タウンホール(一般市民)か、兵舎(兵士)をクリックし行なう。

⬆画面上の黒い部分は、未だに探索されていない場所。兵士、もしくは一般市民のユニットで、その場所に行くことによって、探索され何があるのかがわかる。

これが韓国ゲームだ!!

韓国のパソコンユーザーについて

なぜ、CDログインで韓国なのか？ そんな疑問を持っているあなたは、相当に考えが古い！ 韓国では今、PCゲームが熱いのだ。

韓国はここ数年でPCの保有台数が激増し、今年中に600万台に達すると推測されている。それに伴ないゲームソフトも急速に普及、PCのゲームユーザーも増えているのだ。下で紹介し、CD内に収録されているのは、そんな韓国のユーザーがプレーしているゲームの数々。ぜひとも韓国ゲームの実力を、その目で確かめてくれ！

というわけで、論より証拠、収録されているゲームについては、それぞれ実際に確認してもらうとして、ここでは韓国ゲーム界の現状について総括してみよう。

韓国では現在、日本のローカライズゲームがウケている。ウケているとういよりも、日本のゲームで韓国のゲーム界が構成されている、といっても過言ではないほどのタイトル数が発売されているのだ。例を挙げると、今年の夏休み商戦として7月～8月の間に発売された日本のローカライズゲームの数は約10本。韓国の国産ゲームとほぼ同じタイトル数である。この数に加えて、韓国のゲーム専門誌の人気ソフトランキングは、常に日本ゲームが上位を占めているのだ。呉ソフトウエアの『ファーストクイーンⅣ』、NECアベニューの『誕生』、アートディンクの『A.Ⅳ.』、

大血戦

⬅左のジイサマ、中国人の棒術使いチャオズが放っているように、飛び道具もありだ。格闘ゲームの基本だね。

名前だけではなんのゲームだかわからないが、これは格闘アクションゲームなのである。このゲームを作ったSIGMATEKは、昨年に誕生したばかりのソフトハウス。ゲーム業界が黎明期にある韓国では、昨年から今年にかけて、ソフトハウスが続々と誕生しているのである。

CDに収録されている体験版では、4人のキャラクターを使って遊ぶことができる。基本操作は、Qキーで弱パンチ、Wで強パンチ、Aで弱キック、Sで強キック、Dで左移動、Gで右移動、Vでしゃがみ、Rでジャンプするのだ。もちろん、必殺技もあるので、探してみよう！

Pee&Gity SPECIAL

⬅敵キャラクターも、やけにカワイイぞ。どうやら、低年令層をターゲットにして製作されたらしい。

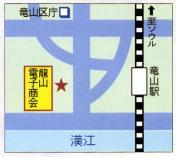
FAMILY PRODUCTIONの横スクロール型アクションゲーム。なんだかよくわからない生き物を操作しつつ、難関を突破していこう。アイテムを拾えば、パワーアップ！ 変身することだってあるぞ。ふたりプレーも可能なので、友達と遊ぼう。

操作方法については、オプションで変更できるので、自分の操作しやすいキー配列を選んでくれ。なお、アクションゲームには欠かせないポーズは、F1キー。BGMのスイッチはF2、ゲームの中断はF10キーとなっている。

なお、メモリーが570キロバイト以上必要なので注意。

工画堂スタジオの『パワードール』、光栄の『三國志Ⅲ』、ガイナックスの『プリンセスメーカー』など、韓国で大人気を博したゲームは数えきれないほどある。そして現在も、続々と有名タイトルがハングル版に移植中なのだ。

日本のゲームはウケている、では同じPC市場で機種の壁もないアメリカのゲームはどうなのかというと、これが日本のものほどはウケていないのだ。もちろん、流通しているタイトル数は多いのだが、基本的にハングル化へのローカライズが行なわれないため、一般的なウケが悪いらしい。そして何より、グラフィックやシナリオなど根本的なノリの部分で、日本のほうが韓国の人たちには親しみやすいようだ。やはり同じアジア人としての共通の文化意識もあるし、日本のマンガやアニメーションが以前から韓国に入っていたのも大きいようだ。

というわけで、日本ゲームのシェアが大きい韓国のゲーム業界だが、大きいのはシェアだけではない。作り手への影響力も大きいようで、日本のゲームで見たようなゲームが、韓国のゲームには多くみかけられる。つまりは、オリジナリティーの喪失だが、これは韓国のゲーム作りの歴史がわずか3年と短く、国産の基盤ができる前に日本やアメリカのゲームが大量に入ってきてしまったからである。事実、ゲームデザイナーはもちろんのこと、ソフトハウスの経営のノウハウを持った人も少ないぐらいだとういのだから前途は多難だ。

だが、これぞ韓国オリジナル、というゲームを作ろうとする人も決して少ないわけではない。5月にも、いかにしたら国産ゲームのレベルアップができるか、というシンポジウムを開催して意見交換を図るなど、ソフトハウスも前向きに努力を続けている。そして、政府もコンピューターの発展のためとして、ソフトハウスへの資金援助を決定しているのだ。

韓国でゲームを手に入れるには!?

このページを読んで韓国のゲームに興味を持ち、手に入れてみたいと思った人はいるかな？　もしかしたら、すでに近くのPCショップに走っている人もいるかもしれないけど、残念ながら日本国内で韓国のゲームを手にいれるのは、現在の段階では不可能に近い。平成7年夏の段階で、韓国のゲームを輸入しているショップは、皆無といっていいのだ。

では、韓国のゲームを手に入れるにはどうしたらいいかというと、これはもう韓国まで行くしかないだろう。できれば、ショップの数もケタ違いに多い首都のソウルが望ましい。ソウル市には、日本の秋葉原に匹敵する規模を誇る電気街、龍山電子商街(地図参照)というのがあるのだ！　ここなら、PC関係のハードからコンシューマーのソフトまで、たいていのものが揃っている。韓国ゲームが欲しいなら、ぜひここに行け！

⬅⬆ここが龍山だ、言葉が違うだけで、雰囲気はそのまんま秋葉原である。

SHAKII

⬅真ん中にいるライオンが、宿敵だ。ムチャクチャ強いらしく、主人公のオオカミは一度負けているらしい。

このゲームも『Pee&Gity』と同様に、FAMILY PRODUCTIONのゲームである。で、どんなゲームかというと、これも横スクロール型アクションゲームなのだ。

ここで、なんでアクションゲームばかりかと思う人もいるかもしれないが、韓国では大人がコンシューマーゲーム機で遊ぶことはまれなので、日本ではゲーム機で遊ぶようなゲームもPCでプレーするのである。だから、アクションが多いってわけ。

ちなみに、このCDに収録されているのはデモだけ。高速で動く画面を見せられなくて残念だが、韓国のキャラのデザインを楽しんでくれ。

Sky&Rica

⬅ほのぼのとした画面がラブリーだが、難易度はかわいくないぞ。ふたりプレーじゃないと、きついかも。

今年の4月にSOFTMAXから発売された、このCDに収録されている韓国ソフトの中では一番新しいゲーム。縦スクロール型のシューティングゲームで、アイテムを取ることで攻撃能力をアップできる、おなじみのシステムだ。自機は男の子のSkyと女の子のRicaの2種類が用意されているが、性能に差はないので、好みで選べばよい。カーソルキーで移動し、タブキーで攻撃、Qキーを押すと爆弾を発射する。

なお、EMM管理プログラムがあると動作しないので、起動の際はコンフィグからEMM386を削除しておこう。ジョイステックも使用可能。

これからどうなる韓国ゲーム

前ページで説明したように、韓国政府はコンピューター産業の発展のために、大規模な資金援助を決定している。総額で、日本円にして億単位の予算が計上され、これから国産ソフトを作ろうというソフトハウスに与えられるのだ。これは、コンピューターの普及はエンターテイメントによって促進される、という韓国政府の柔軟な姿勢の現われで、日本としてはうらやましい限りである。

こういった、コンピューターエンターテイメントを評価する姿勢は政府だけではなく、韓国では財閥といわれるような一流企業グループもゲームには高い関心を示している。たとえば、日本でいえば住友や三井、三菱といった大企業グループに相当するほどである〝LG〟や〝SAMSUNG〟が、ゲームの流通に進出してきているのだ。

この動きは今年に入ってからのもので、ここでも韓国ゲーム界の急速な発展ぶりをうかがうことができる。また、日本からもソフトバンクが本格的（ソフトバンクは以前から韓国に進出していたが、最近は、休止状態だった）に進出を開始し、以前からの流通会社であるSKCやKCTなどをまじえて、流通面でのバックアップは完璧といえよう。もちろん、流通会社自体が資金援助を行なってソフト開発を行なうことも多いので、流通会社の競走がソフトの質の向上に繋がることも十分に考えられる。

企業の進出が始まったのだ!!

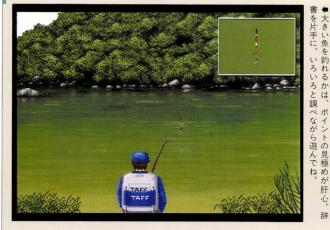
LG전자

SAMSUNG 삼성전자

⬅⬆SAMSUNGにしても、LGにしても、もともとはハードの開発と販売からパソコン業界に参入している。流通への参入は、ハードからソフトまで、すべてを網羅しようという作戦である。ちなみに、SAMSUNGの流通するゲームには、『誕生～Debut～』がある。

ゲームに対する趣味志向が似ているものの、政府の協力や大企業の参入で、日本とは違った発展の仕方をしそうな韓国ゲーム界だが、違うところはほかにもいくつかある。特徴的なこととしては、日本に比べて電話代が大幅に安いため、ほとんどのコンピューターユーザーがパソコン通信を行なっているのだ。そのため、通信を生かしたゲーム、通信を使ったゲームなどを、韓国のゲームデザイナーたちは意識しているという。現在、韓国のテレビでは、電話回線を使った通信対戦ゲームの番組が存在する。家庭とスタジオを通信で結び、PCのゲームを対戦させるというものだが、コンピューター通信が一般化している韓国ならではの番組

釣り狂

⬅大きい魚を釣れるかは、ポイントの見極めが肝心。辞書を片手に、いろいろと調べながら遊んでね。

タイトルからもわかる通り、これは釣りのシミュレーションゲームだ。釣りのゲームは日本でも数多く出ているが、このTaff SYSTEMのものはひと味違う。なんと、プリンターを接続していれば、釣った魚の魚拓を印刷できる機能が付いているのだ。バカバカしいといえばそれまでだが、このノリはなかなかグッドではないだろうか。

で、肝心の操作方法だが、シミュレーションゲームだけに、これだけのスペースでは解説できない。画面上のアイコンで、ほとんど説明されているので、辞書を片手にがんばってもらいたい。

FATHER WORLD

⬅左が主人公。よく考えると、剣を持って戦うなんて卑怯だが、世界のためだからしょうがないのだ。

TWINの横スクロール型アクションアドベンチャーゲーム。西暦2222年という未来を舞台に、世界を滅ぼそうとする悪と格闘技で戦うのだ。謎解きの要素もあり、それがかなり複雑なのが特徴的。残念ながら収録したサンプル版では本格的な謎解きはできないが、格闘を楽しんでくれ。

操作は、スペースキーでアクション関係全般（剣を振ったり、闘技場の中に入ったり）を、コントロールキーで現在のアイテムを使用。アルトキーでメニュー呼出し、カーソルキーで方向移動だが、攻撃の防御もカーソルキーで行なう。つまり、某格闘ゲームと同じシステムってわけ。

といえよう。

もうひとつ、日本と韓国で大きく違うのは、ゲームの表現に関する倫理基準だ。たとえば、韓国のゲームユーザーの間で最近の一番の話題といえば、エルフの『同級生2』についてだったが、これがプレーされているというのは、本当ならいけないことなのだ。つまり、アダルトゲームは全面的に禁止なのである。では、なぜ話題になっていたのかというと、そこはそれ、マニアの業の深さってもんでしょうか。全面禁止ではあるものの、日本のアダルトゲームでPC化されたものは、たいていは韓国でプレーされているという。

倫理基準的に発売されないゲームは、何もアダルトだけではない。バイオレンス関係についても、韓国の基準は厳しいのだ。血がドバドバ出たり、人がバタバタ死ぬグラフィックがワンサカと出るようなグロいゲームは、当然ながら禁止の対象となってしまう。これにひっかかったのが、『DOOM II』。『DOOM II』は韓国でも大人気を博したのだが、なまじ人気が出たのが悪かったのか、発売は無期延期状態だという。『DOOM』が韓国のゲームユーザーのアンケートで人気ランキングのトップ兼子供にやらせたくないゲームでもトップになったというから、さもありなんといったところだろうか。

最後に、韓国におけるゲームソフトの値段だが、これは日本の半分ぐらいだと思えばいい。アートディンクの『A.IV』が、3万3000ウォンだから、今日の交換レートを見れば、いくらかわかるはず。物価が違うとはいえ、安いねー！

韓国のパソコンユーザーについて

韓国では1988年ごろまでアップルII、MSX、三星SPC-1000などの8ビット機が主流でしたが、1989年7月に文教部（文部省みたいなところ）が教育用コンピューターをPCに決定したときから、PC互換機が主流となりました。まあ、それ以前にも企業とかではPCを使ってましたけどね。で、教育用がPCってんでソフトハウスもやはりPC用の海外ゲームを輸入したり、PCを基本にゲームを作ってきました。今もそうです。

てなわけで、韓国のホビーユーザーはPCを基本的に持っています。余裕があればノートブック、マッキントッシュと増やしていきますが、プロユーザーじゃなければそこまではしないでしょう。でも、18禁ゲームやりたさに、韓国ではほとんど手に入らない98シリーズを大枚はたいて購入したりする、剛の者もいますよ。

ところで、PC上での韓国語処理の問題は、ハード・ソフト両面でサポートされています。でも、韓国語を内蔵したソフトがほとんどなので、大体の人が英文DOSをそのまま使っている状況です。

現在の主流は、IntelDX4やペンティアムと言ったところでしょうか。価格は安いショップブランド物ならペンティアム75(850メガのハードディスク、8メガ RAM、14インチモニター)で、150万ウォン(日本円で18万円)ぐらい。ただし、中小企業やショップブランド物ならこの値段だけど、大企業(三星、大宇、現代、LGなど)の製品は、ちと高いかなってところです。

なお、ハード関係では、台湾製品が30パーセントほどを占めていますが、サウンドカードだけは、韓国製の"OKSORI"が独占状態です。日本でも"VIEW/V"の名称で売られてますよね。

韓国ゲームライター　張 綜哲

THE DAY AFTER3

バリバリと撃ちまくる感覚が楽しい、正統派シューティングゲーム。ある意味、懐かしいゲームかも。

このゲームを作ったMIRINAEは、韓国のゲームソフトハウスの中では老舗で、1987年に設立されている。日本のソフトハウスからの注文を受けてMSX用のゲームやアーケードゲームなども作っていたことがあり、この『THE DAY AFTER』シリーズ初代はMSX用のゲームだった。

ゲームの操作方法だが、横スクロール型のシューティングゲームだけに、それほど難しいことはない。カーソルキーで移動で、スペースキーで速度変更。コントロールキーで武器を選択し、アルトキーで攻撃となっている。選べる機体は3機種あり、性能は少し違っているぞ。

TONKO

とにかくキャラクターからなにから、全体的にヘン。昔のナムコのギャグアクションゲームみたいだぞ。

TWINもMIRNAE同様に古いソフトハウスで、1988年の設立である。で、ソフトハウスのイメージキャラクターが子鬼だか怪獣だかわからないヤツなのだが、これを主役にしたのが、この『TONKO』なのだ。

ゲームの内容は、横スクロール型のアクション。TONKOを操作し、オバケたちをやっつけていくのだが、このオバケというのがどうも国別になっているようで、シャレがきつい。日本をモデルにしているオバケなんか、チョンマゲでデッ歯！　いつの時代のオバケなんだ。

操作にはカーソルキーを使用。メモリーは580キロバイト以上必要だ。

これが台湾ゲームだ!!

台湾はアジア最大のPC王国なのだ!

韓国に続いて、台湾のレポートだ。台湾ははっきり言って、アジア最大のPC大国である。日本でも最近はPCの普及台数が伸び、一般的になっているが、台湾とは年季が違う。なにしろ世界中に供給されているPC関係のパーツのほとんどが、台湾製なのだ。ウソだと思うなら、キミのPCの内部を見てみるといい。必ず、台湾製のパーツが見つかるはずだ。

それに加えて、台湾にはアジア最大のPCメーカーであるAceR社もある。アジアのハイテクの中心は確かに日本だが、ことPCに関しては台湾にかなわないのだ。

さて、その台湾のゲーム事情だが、韓国に比べると国産ゲームの数かかなり多い。ゲーム作りが始まって約10年というだけに、作り手の数もソフトハウスの数も、充実しているといえよう。韓国には以前から輸出を行なっているというし、業界として完成しているといえる。ちなみに、PCゲーム用の専門誌も4誌発売されていて、それぞれに好調だという。

そこで、台湾ゲームの傾向だが、これは市場シェアでいうと、台湾ゲームが1番で、2番目はアメリカなのだが、ここ1年ほどで日本のゲームがドーンとシェアを伸ばしているという。この理由は韓国と同様で、日本のゲームはノリが合うとのこと。この点については、韓国以上に日本のマンガやアニメ

魔鬼推鎖員

⬅天使みたいのとか、SF的な人とかいるが、ゲームの内容はセールスマンをテーマにしたボードゲームである。

台湾ゲーム界の老舗、精訊資訊のゲーム。実は、これを含めて台湾のゲームは種々の事情からCDに収録できなかったため、画面写真による紹介になってしまった。楽しみにしていた人、ごめんなさい。次回は体験版を用意するからね。

というわけで、このゲームだけど、写真を見ただけではなんだかわからないと思う。これは、スゴロクタイプのシミュレーションゲームなんだけど、ノリが思いっきりドタバタで、日本のよくあるゲームの雰囲気とは違う。それでいて、グラフィックは日本と似ている。この違いこそが、台湾の特徴のひとつなのだ。

俠客英雄傳3

⬅戦闘シーンはアニメーションして、かなりハデ!　しかし、技の名前は読めないが、なんかすごそうだぞ。

精訊資訊の新作ロールプレイングゲーム。明の時代を舞台にし、なんとなく歴史冒険小説的なストーリーなのだが、日本の謎の鎧武者や欧米人みたいな鉄砲使いなどが登場して、ノリは伝奇小説的だったりするのだ。もちろん、中国拳法や仙術なんかも登場するしね。話が進んでいくと、街中でいきなり、あやしげなニンジャが出てきて戦いになるのだが、ニンジャなのに忍んでないのがイカス。

さて、このゲームは『3』というタイトルがついているが、実はシリーズ2作目。初代『俠客英雄伝』の完全な続編が『2』になるそうだが、まだ製作されてないんだって。ヘンなの。

米蘭斯紀事—聖域傳奇

⬅敵ロボットとキャラクターのデザインに、日本のアニメの影響が見られる。このノリは、アジア共通の指向だ。

これも精訊資訊の新作ロールプレイングゲームだが、こちらはSFノリ。キャラクターには外人風の名前を付けているのだろうが、漢字であてると暴走族のチーム名みたいなところがイカス。日本人からすれば、名前ぐらい英語で表記すればいいじゃないかと思うが、そうするとユーザーのウケが悪いとのこと。やはり、キャラクターの名前にしろゲームのタイトルにしろ、漢字のほうが親しまれやすいようなのだ。なんでもかんでも英語の名前やタイトルにする日本とは、かなり違うな。

ちなみに、ゲームのストーリーは、日本のアニメ調です。

光明戦史

⬅マップ上でキャラクターを動かし、攻撃する相手を決める。見ただけではわからないが、敵のルーチンは強い。

またもや精訊資訊だが、これはシミュレーションゲーム。面クリアー型で、戦いでキャラクターを育て、ストーリーを進めていくという、いわゆる"RPGシミュレーション"と呼ばれるシステム。

画面を見てもらうとわかるが、日本のコンシューマーゲームと雰囲気が似ている。これは、台湾でもコンシューマーゲーム機で遊ぶユーザー層と、PCで遊ぶユーザー層が完全に分れているため。つまり、こういったカワイイ感じの（日本ではゲーム機でプレーするタイプ）シミュレーションゲームを遊びたい人をターゲットにして製作されているのだ。

ーション、テレビドラマや音楽が台湾に入っている点が大きい。事実、日本の一般的な出版社のマンガだったら、大半のものが発売されているのだ。日本ゲームの特徴ともいえる独特のアニメ調グラフィックも、台湾のユーザーにはなんの違和感もないのだ。今年の夏に評判のよかったゲームとしては、工画堂スタジオの『パワードール2』があるし、現在ではグローディアや日本クリエイトの某ゲームが移植中だという。

それだけに最近、台湾のゲームメーカーが日本の影響を受け過ぎているきらいもある。いわゆる、参考にするあまり、オリジナリティーが低下してしまっているのだ。また、ソフトハウスによって、かなり技術力の差があるのも事実。日本やアメリカと比べると、玉石混淆の様相が強いともいえる。

とはいえ、台湾ゲーム界の中心的なソフトハウスのゲームには、中国文化を織り込んだ、日本とはまったく違ったアジアスタイルを追求したものも少なくない。それに、PCの機能を引き出す技術は日本とは比べものにならないので、このままいくと日本やアメリカとは違う、独特なゲームスタイルを確立することも十分に考えられる。

そこで、そんな台湾のゲームユーザーの数はどれくらいかというと、まず、肝心のPCの普及台数は約150万台といわれている。このうち、家庭で使用されるいるのが80万台前後で、ゲームユーザーとなると、約20万人前後ではないかと推測されている。しかし、台湾のソフトハウスに言わせると、ユーザーは20万人かもしれないが、購買層は5万人前後だというのだ。

これがどういうことかというと、要するにコピーユーザーが多いというのだ。ガイナックスの『プリンセスメーカー2』は、台湾でも2万5000本以上の大ヒットを記録したが、コピーがなければ3倍は売れた、という関係者もいるぐらいだ。

台湾でゲームを手に入れるには!

台湾のゲームも韓国にゲームと同様に、日本で手にいれることは、まず不可能だと思っていい。ただし、韓国のゲームと違って、台湾のゲームはすでに日本での移植が始まっているので、少し待つとローカライズ版が手に入るかもしれない。現在の段階では、熊貓軟體の『武将争覇』がイマジニアから（邦題、『三國武将争覇』）、大宇の『軒猿剣』が伊勢丹から（邦題も同じ）発売されている。

しかし、ローカライズ版ではなく、台湾のゲームをそのまま手に入れたいというのなら、これは台湾まで行くしかない。台湾の首都、台北市には、八徳路という電気街のような場所があるが、そこにある光華商場というのが、まさにパソコンのデパートなのだ！　狭い空間に、いくつもの店舗が並ぶ秋葉原の電気デパートのようなところで、品数は豊富。好きなゲームを、好きなだけ探そう。

⬅⬆光華商場は、屋内型の電気街。狭い通路に、ビッシリと店が並んでいる。

コピー対策はアジア全体の問題なのだ!!

日本のソフトハウスは将来的にもPC-9801でゲームを作って欲しい。これは、日本のゲームをローカライズして販売している台湾の某ソフトハウスの意見だ。なんでこんなことをいうかというと、日本がPC版を発売した場合、台湾のソフトハウスがローカライズする前に、海賊版やコピーが出まわってしまうからだという。事実、ログイン取材班が台湾を訪れた7月上旬には、日本クリエイトのウィンドウズゲーム『サザンアイズ～吸精公主～』の海賊版が、ブラックマーケットに出まわっていた。

もちろん、コピーをされるのは日本のゲームだけではない。台湾の大手ソフトハウスである大宇は、7月1日に『仙劍奇侠伝』というゲームをCD-ROMで発売したが、わずか3日後にはコピー版がネットに出まわってしまったというのだ。

ネットにコピー版を流すというのは、日本で考えると奇妙で、なんで取り締まらないんだということになるが、著作権に関する規制が弱い台湾では、法律的に対応するのは難しいらしいのだ。これは韓国も同様で、韓国のネットでもコピー版が流れてるという。韓国のページで『同級生2』が人気と書いたが、これも多くがコピー版とのこと。関係者の意見では、韓国のゲームファンは10万人以上だが、正規ユーザーは3万人前後だというのだ。ネットでは、ゲームファンの〝シスオペ〟がなるべくコピーを排除するようにしてはいるそうだが、根絶は困難なようだ。

⬆ウィンドウズのゲームなら、国境はない!?　日本クリエイトの『吸精公主』の海賊版登場は、とにかく早かったのだ。

コピー製品への対応をどうするのか!?

⬅⬆ユーザーレベルよりも、組織的なコピーが大問題。左は中国で発見された、不正コピーのCD。上は台湾で開発された16ビットゲーム機〝F-16〟だが、ソフトがROM供給なので、ソフトハウスからは海賊版ソフトが作られやすいと、批判をうけている。うーん、深刻だ。

根絶が困難だといっても、それを見逃しておくわけにはいかない。そこで、台湾の大手ソフトハウスは政府機関と強力して、不正コピーの一掃を目指し、行動を開始している。そのために結成されたのが、中華民国情報製品反海賊版連盟で、5月には来日し、日本のソ

KIN MEN

⬅ゲームの要素として新聞が登場してくる。風刺4コママンガのようなイラストが、なかなか味があるぜ。

宏申資訊の経済シミュレーションゲーム。ある土地の開発競走をテーマにした内容で、土地の買収や商店の建設、娯楽施設の開発をライバル業者と争い、不動産王を目指すのだ。

経済シミュレーションゲームだけに、政治的な風刺も多いのが特徴。実在の政治家をパロディーにしている部分もあるようで、経済ゲームでも実際の政治の世界がゲームにはほとんど登場しない日本との違いといえる。事実、政治ネタのゲームは台湾では多いのだが、これは政治にシラケた日本との差なのだろうか？

残念ながら画面写真のみだが、雰囲気を楽しんでもらいたい。

EBEL

⬅『KIN MEN』と同じソフトハウスとは思えない、シャープなグラフィックセンスに注目しよう。

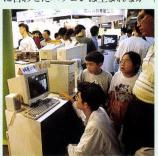
同じ宏申資訊のシミュレーションゲームだが、コミカルな『KIN MEN』とは違い、こちらはシリアスなSFシミュレーションゲーム。ある惑星を舞台に、軍閥が築きあげた悪の帝国に、自由を求める共和国が戦いを挑むというもの。画面を見ると、地形マップには高さの概念があるようだし、かなり本格的な戦術シミュレーションゲームのようだ。

ちなみに台湾では、本格的SFシミュレーションゲームというのは、珍しいジャンルである。日本と同様に、歴史シミュレーションゲームのほうがウケるらしいのだが、これはアジアの統一的な指向なのだろうか。

フトハウスにも協力を依頼している。現在、連盟が集中的にチェックしているのが、香港の動きである。どうやら連盟の調査では、アジアの不正コピーの中心は香港であり、台湾や日本、韓国のゲームが香港でコピーされて、台湾に送られるケースが多いというのだ。

実際、香港は国際的な著作権には加盟していないので、以前からコピーについては有名だった。パソコンソフトはもちろん、スーパーファミコンやプレイステーション、サターンのソフトもコピーして販売されている。スーパーファミコン用のCD-ROMドライブなんてものも作られているのだ。そして、もっとも大きな問題は、21世紀最大の市場といわれる中国と、すでにコピールートが結ばれているという点だ。大陸の経済特区では、コピーソフトがすでに出まわっているし、正常なコンピューター産業が誕生する前に不正製品で市場が形成されるのは、アジアのコンピューター産業全体から考えても望ましいことではない。

台湾のパソコンユーザーについて

台湾は、ノートパソコンやモニター、マザーボードのほか、PCの主要部品のほとんどを世界に供給する世界のパソコン工場である。台湾では1980年初頭からIBM互換機の市場ができてきたが、市場が小さいため、日本のPC-9801やPC-8801のような自国の言語体系に合わせたパソコンは生まれなかった。そのかわりに、中国語をPCに乗せる努力をしてきたのだ。今や、DOS/Vなどではハードウェアだけで日本語を実現しているが、その前のAXなどでは、中国語表示用のディスプレイカードなんてものが存在していたのである。

現在、パソコンの普及台数は約150万台。対人口普及率は、8パーセントほどだ。もちろん、工場のお膝もとなので、それなりに安く買える。ペンティアム搭載で、モニターと500メガのハードディスクをつけて4万台湾ドル、日本円で約13万円というのが街の水準だ。CPUで一般的なのは、IntelDX4とペンティアム。CD-ROMやサウンドカードなども安価になり、一般的家庭への普及も進んでいる。

パソコンシステムの特徴としては、いわゆるショップブランドが多いこと。部品が簡単に手に入るので、ショップは自分のところのスタンダードマシンも顧客のオーダーメードも、ほいほいと作ってくれるのだ。もちろん、AecRやLEOといった台湾メーカーや、コンパック、IBM、HPといった海外メーカー品も売っている。信頼を重んじる企業ユーザーなどは、メーカー品を採用することが多い。

光華商場には40〜50軒のショップがあるが、日曜ともなると若いユーザーで身動きができないほどだ。自分でPCの組み立てを行なう人も多く、こういった層が明日の台湾パソコン界を支えるわけだ。

台湾パソコン事情通　曾根正和

こういった香港や台湾国内のコピー問題について、連盟は解明のための行動を起こすというが、これを対岸の火事と思ってはいけないだろう。日本もPCやウィンドウズの普及が進めば、同じプラットホームを持つ市場として、アジアや世界市場と正面から向き合うことになる。アジア全体の不正問題について日本も、なんらかのアクションが必要であろう。

硬い話になったが、最後に台湾におけるソフトの値段を。ゲームの値段は平均600台湾ドル。日本円で2000〜3000円だ。安い！

卒業

◀中国語版になってはいるものの、中本という名前はそのままのようだ。しかし、なんて発音しているのだろう。

ご存じ、ジャパンホームビデオの『卒業』の中国語版。ローカライズを行なった華義国際は、日本のゲームの輸入販売をメインとするソフトハウスで、工画堂スタジオの『パワードール』や呉ソフトウェア工房の『ファーストクイーンⅣ』、ファミリーソフトの『超時空要塞マクロス スカルリーダー』などをローカライズし、近くペガサスジャパンの『グレイストーンサーガ』を発売する予定だとか。

画面写真では、同じ漢字を使う国ながら、日本語版との表記の違いに注目。微妙な違いに、感心することウケアイだ。なお、音声も中国語に吹き替えられている。

武将争覇2

◀趙雲対黄忠！　若いほうが趙雲だが、ちょっとイイ男過ぎないだろうか？　黄忠は……、これは文句なしかな。

熊猫軟體の格闘アクションゲーム。前作である『武将争覇』は、日本でもイマジニアから『三國武将争覇』のタイトルで発売されているので、ご存じの人も多いだろう。前作では蜀の武将を主人公に、魏の武将と戦うというストーリーだったが、『2』では呉の武将も加わり、3ヵ国の戦いを楽しめるようになっている。もちろん、コンピューター戦のほかに、対戦プレーも可能だ。ちなみに、コンピューターは結構強いぞ。

ちなみに、三国志は台湾でも大人気だ。西遊記や封神演義とともに、もっともポピュラーな古典小説として、親しまれているらしい。

世界をリードするPCエンターテナー From EUROPE

BULLFROG ブルフロッグのすべて

世界をリードするソフトハウスというのが、いくつかある。ヨーロッパでは、BULLFROGが間違いなくそのひとつ、と言えるだろう。彼らの作るゲームは、すべてゲーム好きが作ったゲーム好きのためのゲームなのである。

最初はビジネス系のソフトから始まった

ログインの特別取材班が初めてBULLFROG(以下ブルフロッグ)を訪れたのは、1990年のことだった。そのころ、まだブルフロッグという名はそれほど知られていなかったが、もう『ポピュラス』の名は、誰もが知っていた。そして『パワーモンガー』が発売されてたころでもある。このころのブルフロッグのオフィスは、お世辞にもきれいとも広いとも言えような場所だった。確か楽器店の入っている雑居ビルの2階だったように記憶している。衝撃的だったのは、本物のピラニアを飼っていて、その餌付けをしている光景だった。

ブルフロッグは、元々はビジネスソフトを制作していた。それが突然、エンターテイメントへと転向。第1作は、失敗に終わったと言う。そして、第2作が『ポピュラス』だった。これが大ヒット。一躍世界的に有名なソフトハウスの仲間入りを果たしたのだった。

現在のオフィスは、初めのオフィスと同じギルドフォードにあるが、何度か引っ越しを繰り返して、規模は非常に大きくなっている。まあ、あれだけのヒット作を次々に送り出したのだから、当然と言えば当然なのだろうが。それにしても、最初に訪れたときとのギャップには驚かされる。

しかし、ブルフロッグの総帥、ピーター・モリニューの子供のような心は一向に変わっていない。面白いことが大好きで、面白いゲームが大好きな人なのだ。今でも思いだすのが、初来日のときのこと。ピーターはパソコン誌の読者代表とポピュラスで勝負をし、負けてしまったのだ。その話題になると、真っ赤な顔をして言い訳をしていた。まさに子供のような人。だからこそ新鮮なアイディアが生まれるのだろう。今でも、会うたびに途方もないホラ話を聞かされるが、その想像力こそが、次々とヒット作を生み出す原動力になっているに違いない。

ブルフロッグの歴史を彩る、エポックメ

POPULOUS

ブルフロッグの名を世界に知らしめた名作。プレーヤーは神となり、自らを崇拝する民の生活を向上させて、エネルギーを得る。こうして得たエネルギーで天変地異を引き起こし、対立する神を崇拝する部族を滅亡させる。特に対戦は秀逸だった。

POWER MONGER

プレーヤーは領地を追われた王。新たな土地へ流れついたプレーヤーは、その地に新たな王国を建設しなければならない。ゲームに登場するキャラクターすべてに、名前、年齢、職業、簡単な性格づけといったパラメーターを持たせた意欲作。

SYDNDICATE

とにかくブチ壊しの快感を教えてくれるゲーム。最大4名のサイボーグからなるチームを指揮して、自ら属する巨大企業の利益のため、誘拐、殺人などの破壊工作を行なう。武器やサイボーグのパーツの開発なども行なわなければならない。

⬆とりあえず、こうした雰囲気で仕事ができるというのが、このソフトハウスの強みなのだろう。みんな、遊びの達人だ。とにかく騒々しく、また楽しいのだ。

⬆お澄まし顔のピーター・モリニュー。気取っているように見えるが、実は子供がそのまま大きくなったような人。初めて来日した際に、ログインで中華料理をごちそうしたのだが、クラゲを使った料理を食べさせられたことを、今でも根に持っている。

次々に飛びだすヒット作品たち

『ポピュラス』で名をはせたブルフロッグだが、その後も次々とヒット作を飛ばす。詳しくは下のカコミを見てもらいたい。こうしたヒット作を見ていて思うのは、あきらかにアメリカのソフトハウスとは違う路線を走っているということ。やはり文化の違いというものだろう。

『パワーモンガー』は、元々『ウォーモンガー』と呼ばれていた。しかし、このタイトルではアメリカ市場には出せないということで、急遽『パワーモンガー』に変更されたといういきさつがあったりしたもした。これなど、文化の違いの典型的な例だ。実際、アメリカではブルフロッグのゲームはそれほど売れているわけではないのだ。

話を戻すが、アメリカのゲームに比べると、ブルフロッグのゲームのほうがどちらかというと暗いイメージを持っているようだ。たとえば『ポピュラス』、そして『シンジケート』。暴力をテーマにしたゲームでも、それが面白ければ作ってしまうところにブルフロッグの真価があるような気がする。暴力を肯定するわけではないが、そうしたダークな面に惹かれた部分は、誰しも持っているものなのだろう。

さて、これからのブルフロッグは、どういった製品を出そうと予定しているのだろう。次のページでは、そのあたりを見ていくこととしよう。

イキングなソフトの数々を一挙紹介!

THEMEPARK

自らの手で遊園地を建設、経営してしまおうというシミュレーション。画面の見た目はかわいいのだが、入場料を決めたり、賃金交渉をしたりと、経営者としてやるべきことは多い。一人前の経営者になるには、それなりの時間と経験が必要。

MAGIC CARPET

空飛ぶじゅうたんに乗って、魔法の力でモンスターを倒しつつ、分裂した世界をひとつにしていく、RPG的要素を持った3Dシューティング。操作系統は簡単なのだが、ゲーム自体の難易度は高い。グリグリ動く3Dエンジンには驚かされた。

これからも、ブルフロッグはドンドン面白そうなソフトをリリースしてくれるはず。そのうちどれぐらいが大ヒット作品に、そしてエポックメイキングなソフトになるのか? ぼくたちは、今後も注目して見守っていきたいと思う。

ブルフロッグの新作に注目せよ！

ブルフロッグの新作を語る際には、重要となるキーワードがある。〝対戦機能〟というのがそれだ。ピーター自身、「今後、ウチの製品は、全部に対戦機能をつけるよん」と言っている。中にはどんな形で対戦ができるのか、さっぱり見当もつかないようなものもあるが、それでも対戦ができるというのだ。今思えば、『ポピュラス』のときからそうだったのだが、実は対戦機能というのは、ブルフロッグのゲームにおいては重要な要素になっているのだ。

彼らは、非常にざっくばらんな雰囲気で仕事をしている。さらに、みんなピーターに負けず劣らず遊びが好きと来ている。面白い遊びがあれば、やってみたくなるのが当然だ。こうした面々が口を揃えて、対戦は面白い、一番ハマる、と言うのだ。昨年取材班がオジャマしたときにも、『マジックカーペット』での4人対戦を体験させてもらったが、それは楽しいものだった。

ここで言う対戦機能というのは、すべてLAN上での対戦までを含めた機能のことだ。『ポピュラス』のころは2人がモデムで対戦する機能で事は足りたが、今やLAN上で、同時に何人ものプレーヤーが対戦する時代だ。今後のブルフロッグ製品は、すべてLAN対戦対応となることだろう。

さて、ここで紹介するブルフロッグの新製品は、1本をのぞいてすべて体験版、あるいは画面と開発者のインタビューという形で、CD-ROMに収録されている。残念な1本の例外は、『CREATION』だ。かなり開発が難航しているのか、それとも何かほかの理由があるのかはわからないが、今回は画面の動く様子を収めたビデオなどは、一切出てこなかった。

また、その逆に、新製品ではないものもCD-ROMに収録されている。『TUBE』という名のゲームがそれで、これはブルフロッグが自社製品のファンに感謝して作った、雑誌の付録CD-ROM用オリジナルソフトだ。3D画面の中を走り、障害物があれば撃つ、というシューティングとレースゲームの要素を合わせ持ったゲームだ。画面を2分割しての対戦プレーもサポートし、なかなか本格的なデキとなっている。ぜひ楽しんでみてほしい。ちなみにおすすめのスペックは、486の50メガヘルツ以上のマシンということだ。

⬆新作ゲームの画面とインタビューを収めたムービーは、このメニューから見ることができるのだ！

⬆この人たちの作った新作ゲームの最新情報を、ムービーでお見せしよう。『HI-OCTANE』だけは、体験版を収録したので、楽しんでちょうだい。

注目せよ！

HI-OCTANE

⬆武器をバンバン撃ちまくって、ジャマ者を破壊しまくってレースに勝つ。各種アイテムもありだ。

『マジックカーペット』のエンジンを流用した、3Dレースゲーム。レースをするマシンには、ロケット砲やミサイルなどの武器が搭載されていて、これでライバルたちを攻撃することができる。じゃまな者はどんどんぶっ飛ばして、ひたすら勝利を目指すというわけだ。またピットでは、弾薬や燃料の補給、そしてシールドの修復を、停止することなく行なうことができる。ただ通り過ぎるだけで、作業は行なわれる。今回CD-ROMに収録されている体験版は、製品版とは違い、コースがひとつしかない。そのほかの部分はほとんど製品版通りなので、楽しんでほしい。

MAGIC CARPET II

魔法のじゅうたんに乗る3Dシューティングの第2弾。今回の改良点は、登場するモンスターや使用できる魔法種類が増えたこと、そしてグラフィックの改良がなされた点だ。ちなみに、発売時期は9月の予定となっているので、この本が店頭に並ぶころには発売間近かも知れない。CD-ROMには画面のムービーが収録されているが、相変わらずグルグルとよく動く様子がわかることだろう。新たに加えられたモンスターもちょっぴり写っていたりするので、そのあたりも注目すべし。

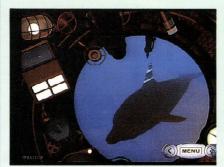
⬆グラフィックが向上したにも関わらず、動きは落ちていない。新しいモンスターにも注目だ！

SYNDICATE WARS

☗武器のパワーアップ、そして破壊のスケールアップがウリ。視点が自由に変えられるのもいい。

あの破壊しまくりゲームの続編が登場する。今回は、大幅にパワーアップした武器も登場。そのぶん、破壊のスケールも大きくなっている。前作では、建物の陰に入ってしまったエージェントが見えなくなるようなこともあったが、今回は視点を360度回転させることができるので、そんな心配はない。光源の移動の計算をリアルタイムで行なっているのもすごい。PC版より先にプレイステーション版が発売されるとのことだ。CD-ROMには、画面のムービーが収録されているぞ。

CREATION

『マジックカーペット』の３Ｄエンジンを流用した、海洋生物シミュレーション。地球が居住不能となった未来、わずかに生き延びた人類は、海洋生物を連れて新たな惑星に移住する。完璧な生態系ができたと思ったところへ、新種の菌類が発生する。この菌に冒された生物は攻撃的になり、人間を攻撃しだす。プレーヤーは、潜水艦や菌に冒されていない海洋生物の助けを借りて、生態系の秩序を取り戻さなければいけない。今回、ここにはリストアップしたものの、残念ながら動く画面の映像は入手できなかった。発売が来年の夏予定ということもあって、まだ開発が進んでいないのだろう。

☗今回は残念ながら、映像は収録できず。画面写真を眺めてヨダレでも流してなさい。すみません。

GENE WARS

☗遺伝子操作をして、生物を兵器に仕立て上げるという設定がおもしろい。いろいろな生物を作れ！

かつては『BIOSPHER』と呼ばれていたソフトのタイトルが変更されたもの。〝GENE〟とは遺伝子のこと。遺伝子を操作して様々な生物を作りだし、それを敵と戦わせるというゲーム。ある惑星では、４つの種族が長い間争いを続けていた。しかし、ある時、進んだ文明を持ち平和を愛する異星人によって、それぞれの種族は武装解除される。彼らは表面上仲よく暮らすフリはしたものの、憎しみはそう簡単に消えるものではない。しかし、武器はすべて取り上げられてしまっている。そこで遺伝子操作をして生物を兵器として使おうということになる。CD-ROMには、画面の映像を収録。

THEME HOSPITAL

『テーマパーク』に続く、〝デザイナーシリーズ〟の第２弾として開発されているのがこのゲーム。プレーヤーは小さな診療所から始め、最も規模が大きく、最も洗練された、そして最も利益を生み出す病院を作らなければならないのだ。病院を建てる位置、病院のレイアウト、外観に至るまで、プレーヤーが決定できるという。病院というマジメな場所をシミュレートしながら、明るく楽しいゲームに仕上がりそうだ。SVGAのグラフィックもグー。CD-ROMにはムービーを収録。

☗病院を経営するシミュレーション。クォータービューは、ピーターの好みだというウワサも。

DUNGEON KEEPER

☗今までのRPGとは、まったく逆の発想で作られつつあるゲーム。自分のダンジョンを冒険者から守れ！

配下のモンスターを使い、自らのダンジョンを冒険者の手から守るという逆転の発想的なゲーム。ダンジョンには適度に宝などを配置しておくと、冒険者はそれを目当てにやってくる。冒険者たちをやっつければ、さらにダンジョンの知名度が上がり、より多くの冒険者を惹きつけるというわけだ。リアルタイムのライトソーシングや、視点を３Ｄとクォータービューに切り替えられるなど、技術的にもかなり高度なものを持つゲームとなりそうだ。CD-ROMには画面のムービーを収録。

THE INDESTRUCTIVES

『M.I.S.T』の仮題から、タイトル変更を受けた作品。自らヒーローを創造して、活躍させようというゲーム。ヒーローの創造の際には、外観や能力を細かく設定できるという。ヒーローたちのチームを作り、その基地を設定したりするなど、考えただけでもワクワクしてくるようなゲーム。全体の雰囲気は、1930年代の感じ。このゲームの３Ｄエンジンはマジックカーペットのものの改良型で、これでスピードにあふれるゲームになることは保証されたようなものだ。ムービーを収録。

☗自分の作ったヒーローをチームに仕立てて、悪役をやっつけるゲーム。好みのヒーローを作れ！

世界をリードするエンターテナー from USA

ORIGIN オリジンのすべて

ウルティマのORIGINという殻を破り、今やパソコンエンターテイメント界の雄となったこのソフトハウス。本邦初公開情報も含め、新作などの情報をお伝えしよう。

⬅見事に実写をゲームに取り入れたこのゲームでORIGINはまたひと皮むけた。

先進国でもさらに先進ソフトハウス

コンピューター関係の新しい波は、必ずと言っていいほどアメリカからやってくる。パソコンエンターテイメントもその例外ではない。そのパソコン先進国の中でも最も先進的なソフトハウスのひとつが、ORIGIN(以下オリジン)だ。最新作、『WING COMMANDER Ⅲ』(以下WCⅢ)では、初めて実写取り込みのムービーに挑戦、見事に実写のよさを生かしたゲーム作りに成功した。それまでの実写ものと言えば、実写だということをウリにしすぎたため、そのほかの重要な部分、たとえばゲーム性だとかプレーアビリティーだとか言った部分がおろそかになっている場合がままあった。逆に、挿入的に実写場面が使われている場合には、単なる飾りに過ぎず、ゲーム内でなんら重要な役割を果たしていないということが多かったのだ。

その点、WCⅢにおけるオリジンは、実写部分を重視しすぎることも、軽視しすぎることもなく、実に効果的にゲームの一部として取り入れられている。このあたりのバランス感覚に、長年パソコンエンターテイメント界をリードしてきたソフトハウスならではの、風格と貫禄を感じるのだ。

オリジンと言えば、やはりウルティマシリーズ。そしてウルティマといえば、ロードブリティッシュこと、リチャード・ギャリオットということになる。彼はすでに生ける伝説と化しているが、副社長となった今でも、ゲーム作りに対する情熱は、一向に衰えていないようだ。今回は、そのリチャード・ギャリオットのインタビューを中心に、オリジンの歴史、そして新製品情報をお伝えしよう。

RPG史上にさん然と輝くウルティマシリーズ

『ウルティマ』。それは『ウィザードリィ』とともに、パソコンRPGブームを巻き起こした伝説のゲームだ。その後も次々と続編が発売されており、『ULTIMA Ⅷ:PAGAN』が最新作となっている。メインシリーズのほか、『ウルティマⅥ』のシステムを改良、流用した〝WORLDS OF ULTIMA〟シリーズ、〝アンダーワールド〟シリーズといった外伝的な作品も生み出し、そのたびにパソコンゲーム界に大きな影響を及ぼしてきたのだ。

特に、初めてIBM-PC向け、つまり16ビットマシン向けに開発された『ウルティマⅥ』以降は、毎作技術的な進歩が見られ、それが現在のオリジンの地位を築く原動力となったといっても過言ではない。残念ながら、日本では『ウルティマⅥ』までしか発売されていないが、今秋にはEAVから8作目の『PAGAN』の発売が予定されている。楽しみだ。

さて、気になるウルティマシリーズの次回作だけど、今回、CDログインの制作にあたり、われわれはリチャード・ギャリオット直撃インタビューを敢行。そして、衝撃の事実を聞き出すことに成功したのだ。それがなんなのかは、ここでは敢えて伏せておいて、インタビューの模様を収録したムービーを見てのお楽しみということにしておこう。

⬅初めて16ビットマシン専用に開発された『ウルティマⅥ』。

⬅最新作、『ウルティマⅧ』。今秋はEAVから日本語版発売予定。

⬅3Dのウルティマとして話題を読んだ『アンダーワールド』。外伝だ。

ウルティマで一躍世界に名をはせる

初期のオリジンの歴史は、ウルティマの歴史にほかならない。当時まだ高校生だったリチャードは、テーブルトークRPGをプレーしたり、トールキンの『指輪物語』を読んだりと、ただちょっとオタクなだけの少年だった。このころ、彼はコンピューターにも興味を持ち初め、プログラミングを学び始めた。当然の成り行きとして、彼はコンピューター上でRPGを制作するようになる。1977年のことだ。

最初に作った作品は、『アカラベス』というRPG。これは彼にとって初めてのパソコンRPGであると同時に、最初の成功作でもあった。そして、1981年には、今や偉大な伝説となっている『ウルティマ』が発売された。このゲームは、ソーサリアと呼ばれる大陸が舞台となっている。イギリスはケンブリッジに住む若者が、ハイキングをしていたことから、このシリーズは始まる。彼はこの世の行く末を憂い、思い悩んでいた。ある日、蛇の模様のペンダントを拾った彼の目の前に、光るドアが現われる。そのドアの中に足を踏み入れた彼は、未知の大陸に迷い込んでしまう。ここで木こりのシャミノと会った彼は、ここがソーサリアなる大陸であることを知る。これが偉大なシリーズの始まりであった。

『ウルティマ』は、メモリーが64キロバイトしかないAppleⅡ用に開発されたゲームだったため、現在のレベルから見ると、グラフィックなどはハッキリ言ってお粗末そのもの。しかし、それからシリーズが進むに連れ、技術的な面も進歩していった。リチャード自身も、「1作目から3作目までは、プログラミング技術などを学ぶためのステージだった」と認めているほど。ストーリー的に言えば、『ウルティマⅢ』までで、第1の3部作が完結している。

「ⅣからⅥまでは、3部作ではあったけど、ある程度場当たり的なとこはあったんだ。Ⅴを作るに当たって、とりあえずⅣの終わりから始め、ⅥはⅤが終わったところから始めたって感じかな」とリチャードは語る。この3作は、第2の3部作となっているのだが、技術的に見るとⅥで大きく変っている。それは、開発のターゲットが8ビットのAppleⅡから、16ビットのPCに変わったこと。この英断によって、オリジンはソフトハウスとしてひと回り大きくなったと言ってもいいだろう。

現在、『ウルティマⅨ』の開発中だが、単なる9作目というより、ずっと深い意味があるという。また、これとは別に、あるプロジェクトもあるようだ。それがなんなのかは、ムービーを見てもらえばわかるという仕掛けだ。

⬆アメリカパソゲー界の顔、ロードブリティッシュことリチャード・ギャリオット氏。なんだかすっかり偉くなってしまったけど、それでもゲーム作りへの情熱は変わらない。

SPACE ROGUE

⬅日本語版も発売されたこのゲーム。決して大ヒット作ではなかったが、非常にクオリティーの高い名作ゲームとして、人々の記憶に残っている。特に、プレーの自由度の高さは特筆ものだ。

〝オリジン＝ウルティマ〞という概念を打ち破るのに成功した、SF系のRPG。AppleⅡ用に開発されたが、初めてポリゴン3Dの戦闘画面に挑戦するなど、かなりの意欲が見える。

異星人に攻撃された船に乗り組んでいた主人公は、たまたま宇宙を漂う小型宇宙船の調査のため船外に出ていて、ただひとり生き残り、小型宇宙船に乗り込んで新たな生活を始める、という設定。ある星から別の星へ品物を輸送して差額で儲ける商人、商人を襲う海賊、海賊を退治する賞金稼ぎなど、自由度の高い名作。

WING COMMANDER

⬅シリーズ第1作は、当時のマシンで遊ぶにはちょっと重すぎる感じはした。しかし、その挑戦する姿勢は、現在のオリジンの地位を築く原動力となったと言っても過言ではない。

オリジンが、本格的に3Dものに挑戦した作品。フライトシミュレーターというよりは、3Dシューティングといったノリだった。ビットマップで描かれたグラフィックは、カクカクのポリゴンを見慣れた目には、非常に新鮮に映ったものだった。

登場人物との会話や、ストーリー性あふれるゲーム展開、そしてミッションの間のビジュアルシーンなど、現在の『WING COMMANDER』シリーズの基本的な要素は、すべて含まれていると言っていい。スゴイ作品だったのだ。

ウルティマ以外の オリジンの進路

〝ウルティマのオリジン〟としてスタートしたオリジンだが、今は別の顔も持っている。たとえば、ウルティマの名を冠し、設定などを借りてはいるものの、実質的にはまったく別のゲームとなった、『ウルティマ・アンダーワールド』シリーズなどもそのひとつだ。さらに、1987年にオリジンに加わったクリス・ロバーツを中心とした面々の開発する、フライトシミュレーター色の強いゲームは、もはやオリジンになくてはならない製品ラインのひとつとなっている。

⬆クリス・ロバーツ。『ウィング・コマンダー』シリーズの生みの親。今やオリジンの顔でもある。映画にも興味があるらしいが、もっとゲームを作ってもらいたい！

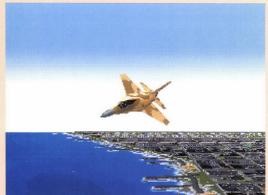
クリス・ロバーツの名が知られるようになるのは､ウィング・コマンダーから。前ページでも簡単に紹介したが、これは非常な意欲作だった。ビットマップ使用の３Ｄグラフィックは、当時の常識では考えられないディテールを誇っていた。確かに、宇宙船に超接近状態だと、ビットマップの荒さが目立ってしまうなどの難点はあったものの、それでも驚かされたものだった。ただ、確かに当時の標準的なマシンスペックでは、重くて遊べないという意見も多かったことも確かだ。

このソフトのインパクトは、３Ｄグラフィックのみに留まらなかった。まず、それまでストーリー性というものには縁のなかったフライトシミュレーターに、物語的な要素を取り入れたこと。これによって、プレーヤーはよりゲームの世界に引き込まれることになった。また、ミッションとミッションの間のビジュアルシーンも決しておろそかにせず、戦闘シーン同様に力の入ったものであったこともそれまでのフライトものには見られなかった特徴だ。

『ウィング・コマンダー』は、多分にクリス・ロバーツの実験的な意味を持った作品だったが、その意図に３Ｄ技術が追い付いてできたのが、『ストライクコマンダー』だった。このソフトは、本格的なフライトシミュレーターとしての性格を色濃く持ちながら『ウィング・コマンダー』で培った演出などのノウハウをそのまま生かしたゲームとして完成した。思ったより開発に時間がかかり、発売は大幅に遅れたが、その価値はあった。リアリティーにあふれるグラフィック、そしてストーリー性が光った。

そして､クリス・ロバーツの意図の集大成となったのが、昨年発売された『WING COMMANDER Ⅲ』だ。『ストライクコマンダー』的なコンセプトに加え、ミッション間に実写によるビジュアルシーンが取り入れられた。こうしてWCⅢは、再び世界のパソゲーシーンに、大きな衝撃を与えたのだった。

現在クリス・ロバーツは、WCⅣの制作に取りかかり、ハリウッドとテキサス(オリジン本社)を行ったり来たり。ムービーでも、その画面の一部をお見せするが、今年末には発売の予定となっている。

STRIKE COMMANDER

⬅とりあえず目につくのは、美しいグラフィック。通常のフライトシミュレーターとなんの変わりもないように見える。しかし、しっかりオリジン風味付けがなされているのだ。

フライトシミュレーターに、本格的にストーリー性とアドベンチャー的要素を加えたエポックメイキングな作品。プレーヤーは、近未来の傭兵部隊の一員として、F-16などの航空機を操縦する。ミッションをこなすと報酬が手に入り、それを元に武器の購入を行なうなど、部隊経営をもシミュレートしているあたり、さすがオリジンと感心させられた。

グラフィック的にも優れていて、地上物の美しさなどは、今でも一線級。しかも、そこそこのスピードは実現した名作だった。

WING COMMANDER Ⅲ

⬅ハリウッドの俳優を起用したという話題性、グラフィックの美しさ、プレーアビリティー、ストーリー性の高さ、どれを取っても一級品。まさに、新しいパソコンエンターテイメントだ。

主人公のブレア大佐役に、『スター・ウォーズ』でルーク・スカイウォーカーを演じたマーク・ハミルを起用するなど、有名俳優を登場させた意欲作。ストーリーは、前作、前々作からの流れを受け継いだものとなっている。実写取り込みシーンの採用だけではなく、ゲームの画面も前作に比べて大幅にパワーアップ、ほとんど別のゲームと思えるほど進化した。CD-ROMの大容量を生かす道を模索するほかのソフトハウスに対して、１歩リードを取った。新時代のエンターテイメントだ。

これがオリジンの新作ソフトだ!

WING COMMANDER Ⅳ

前作をプレーした人にとって、期待の高さではこのソフトが一番だろう。今のところ、ゲームに関する詳細はわかっていないが、クリス・ロバーツのコメントを紹介しておこう。

「WCⅢは素晴らしい作品に仕上がったとは思うけど、あれはあくまで経験を積むための場。Ⅳでは、Ⅲで実現できなかったことを試しているんだ。たとえば、今回の実写部分では、CGではなく、本物のセットをバックに撮影したりしているんだ。あとはゲームプレーの向上、アドベンチャーゲーム的な選択肢の増加などかな。小さな変更点のように思えるかも知れないけど、結果としてはかなりの変化をもたらすと思うよ」

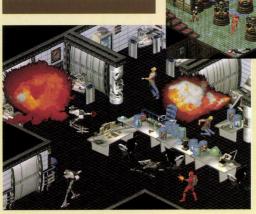
Ⅲで映画監督的な仕事をした彼だが、映画監督に転向、などということは考えていないのだろうか?

「そうした考えを持ったことは、ないこともないんだ。いい映画を作りたい、という欲求は常にあるからね。でも、ぼくはコンピューターも好きなんだよ。だからいつも、パソコンゲームに戻ってきてしまう。ま、ぼくがそのふたつをひとつのジャンルに統合してしまうってこともできるわけだしね」

ところで、『ウィング・コマンダー』シリーズを題材にして映画を作るという話もあるようだけど?

「ああ。ちょうど今、計画中だよ。たぶん来年中には、映画化されるんじゃないかなぁ」

このゲームに関しては、CD-ROMにメイキングビデオと、画面のムービーが収められている。ぜひ、そちらも見てほしい。

CRUSADER

⬆物陰から転がり出て、敵をビシバシ撃つ。アクションがかっこいいのだ。
⬅警護のロボットなども、うまく利用すれば味方につけることも可。それをいさぎよしとしなければ、堂々と戦って突破を図ってもいいのだ。

200年後という近未来の地球を舞台にしたアクションアドベンチャー。斜め見降ろし型の画面は、ちょっと『ウルティマⅧ』風。しかし、動きはまったく違う。キャラクターの動きは早く、完全に新しいエンジンを使用していることは一目瞭然なのだ。

主人公は、強大な権力に単身立ち向かうレジスタンス。元は体制側の兵士だったのだが、良心の呵責に耐えられず宗旨変え。民衆の側に立って戦うことになる。

全部で15のミッションからなるこのゲーム、撃ちまくりのシューティングとして遊ぶこともできれば、謎を解きつつなるべく交戦を避けて進むことも可能だ。プレーヤーの好み次第で、プレーの仕方も変えられるというわけだ。頭脳派のキミも、行動派のキミも大丈夫だ。

CYBER MAGE

⬅使用できる武器は、全部で20種類以上。美しいグラフィックとスムーズなアクションも、思わずゲームに引き込まれる要素。目が回らないように注意しよう。

ゲーム中には、戦車や車といった乗り物も登場するんだけど、プレーヤーはこれらの乗り物に、実際に乗り込むこともできる。乗らせれ～!

『SHADOW CASTER』風の３Ｄアクション。20種類以上の武器、実際にプレーヤーが乗り込める乗り物といったものが用意されていて、プレーヤーを飽きさせない。グラフィックはSVGAで、非常に美しく、動きもスムーズ。

主人公は、ある事件に巻き込まれて、ダークジェムなる神秘の物体を体に埋め込まれることに。このおかげで主人公は特殊能力を身につけるのだが、最初はうまく使いこなせない。そして、敵は同じくダークジェムを持つネクロムという悪玉。ヤツはダークジェムの力を使いこなしているようだ……。

窓開けてエンターテイメント

ウィンドウズ95もいよいよ発表となり、一段とウィンドウズ化が進む今日このごろ、皆様いかがお過ごしでしょうか？　ウィンドウズ上のエンターテイメントも重要度を増してきた。多様なソフトを遊べ。

ウィンドウズ95の発表で、いよいよゲームもウィンドウズで遊ぶ時代が到来か？　確かに『FURRY³』とか『PITFALL』を見ていると、2Dだろうが3Dだろうが、もうウィンドウズに任せておけよって感じだもんな。

でも、ちょっと待て。いかにもゲーム然としたゲームもいいけど、ちょっとお遊び感覚で遊べたりする軽めのエンターテイメントだって捨てがたいぞ。仕事でウィンドウズ使いつつ、ちょっとした合間に『ソリテア』や『マインスイーパー』遊ぶのを楽しみにしている人も多いはず。また、子供にエデュテイメントソフトをやらせたいって人もいるわけじゃん。重いゲームも動くようになったからって、みんなでゲームを遊べってのも乱暴な話。みんな好みってものがあるんだから。もちろん、思いっきり重たいシミュレーションを遊ぶのも、ユーザーの好みだけどね。

というわけで、このページでは、色々なジャンルのウィンドウズ上で動くエンターテイメントソフトを紹介、体験版、デモをCD-ROMに収録して楽しんでもらうことにしたのだ。集めたソフトは、なるべくジャンルの異なるものを5本。どんなソフトが自分の好みに合うかを試してみるもよし、さりげなく遊んでみるもよしだ。さあ、ウィンドウズエンターテイメントソフトの世界、キミものぞけ。

AKUNTA

UBI Software

UBIソフトと言えば、フランスでは最大のディストリビューターとして知られている。そのUBIが、新たにエデュテイメントに挑戦した。その第1弾が、ここに紹介する『AKUNTA 失われた夜を探して～』というわけ。

舞台となるのは、アマゾンの奥地。ここには豊かな自然に囲まれて、平和に暮らしている部族がいた。ところが、ある日突然に、夜が来なくなってしまったのだ。驚いた人々は、地球が自転しなくなったのに違いないと大騒ぎ。ヘビたちだけがこの事態を喜び、しかも彼らは口をきけるようになった。何かがおかしい。どうやら何かの魔法の力が働いているようだ。こうして、夜を盗んだ盗賊と、アクンタの物語が始まるというわけ。果たしてどうして夜は来なくなってしまったのか、そして夜は戻ってくるのだろうか？

付属CD-ROMに収録される体験版は、製品版とは違い、日本語でしか遊べない。製品版では、日本語のほか、英語、イタリア語など5ヵ国語で遊ぶことができる。また、体験版は、当然のことながら一部分しか遊べないようになっている。それでも美しい画面のアチコチをクリックすることで起こるイベントを楽しんだり、コンピューターに発声させたいフレーズを選んでクリックすれば、そのフレーズだけ読んでくれるなどの機能はそのままだ。また、メニューの中で、物語を最後まで自動的に見られるという自動進行モードのボタンは機能しないので、悪しからず。さらに、マウスポインターが黒く表示されている間は、クリックしても反応がない。ポインターが白くなれば、クリックが効くようになる。途中でやめたい場合は、Escキーを押そう。256色モードでしか走らないのも注意。

きれいなグラフィックと、楽しげな雰囲気が秀逸なこのソフト、体験版を楽しんだら、あとは製品版でね。

⬆メニュー画面。このから言語などを選ぶが、体験版では操作進行と、終了のボタンしか機能しない。日本語のみでプレーできる仕組みだ。

⬅キレイなグラフィックが、このソフトのウリのひとつ。子供だけじゃなくて、大人でも十分に楽しめるクオリティーとなっている。

ピーピーボンボン　日本コロムビア

漫画家の久住昌之氏のデザインしたキャラクターが、100本以上登場するという、ヒマつぶし系(?)アドベンチャーゲーム。４つの世界を探索、様々な場所をクリックすることで、隠れているキャラクターを探すというソフトだ。見つけたキャラクターは、図鑑に登録されて、いつでも見ることができるという変なソフト。見つけたキャラクターが、妙な芸を見せてくれるのだが、これがなんとも味があっていい。思わず全部見つけたい、という衝動に駆られてしまうようなソフトなのだ。収録されている体験版は、機能が限られているが、雰囲気は十分に伝わるはず。

➡この雰囲気がたまらない『ピーピーボンボン』。一度ハマると、なかなか抜け出せない。体験版は、機能に制限はあるが、雰囲気はバッチリ味わえる。

メビウスリンク　エクシング

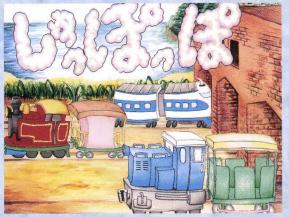
➡開発中の画面。グラフィックが非常にキレイなのはわかるハズ。CD-ROMに収録されているのは、デモ。プレーできないのが残念だけど、とりあえず見てくれ。

連邦と帝国の数百年に渡る戦いを舞台に、連邦軍〝メビウスリンク艦隊〞の活躍を描くSFマルチシナリオシミュレーションゲーム。このソフトの最大のウリは、5000フレームに及ぶCGアニメーションだ。美しいグラフィックがアニメする様子は、見ているだけでも楽しくなる。また、10本のシナリオが入っており、本格派のシミュレーションと言えそう。ウィンドウズ上で走るシミュレーションが少ない、と嘆いている向きにはおすすめと言えるだろう。

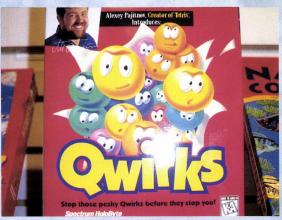
CD-ROMに収録されているのは、残念ながらデモのみ。グラフィックの美しさを楽しんでくれ。

しゅっぽっぽ　ウィッティーウルフ

プレーヤーが列車の運転手となり、各駅に用意されているパズルを解くことで列車を進めて行くというパズルゲーム。パズルは、いろいろな形のレールを移動させることで、列車を脱線させないようにするというもの。時間制限があったりして、結構ドキドキ。北海道を出発し最終目的地、沖縄(鉄道はないハズ……?)を目指すのだ。また、駅ごとにいろんなギャグを見せてくれる笑劇場や、仕掛けが用意されていたりして、ゲームに変化を添えている。

CD-ROMに収録されているのは、デモのみだが、かわいらしい雰囲気は十分に伝わると思う。

➡開発中画面。ほのぼのとしたグラフィックの感じがいいでしょ？　パズルを解きながら、各駅ごとに用意されている仕掛けを楽しめる。

QWIRKS　SPECTRUM HOLOBYTE

➡これだけなぜかパッケージ写真。本文中にも書いたけど、ゲームの正体は体験版を立ち上げてのお楽しみってことで。すぐにわかっちゃうけどね。

パッケージの左上あたりに注目してほしい。ヘンなオヤジの顔が写っているのがわかるだろうか？　このオヤジ、『テトリス』の制作者であるアレクセイ・パジトノフ氏。で、このゲームの題名は『QWIRKS』という。でもパッケージを見ると、どこかで見たような球体が並んでいるではないか。う〜む、このゲームは……？

正体は、CD-ROMに収録されている体験版をプレーすれば一発でわかるはず。ということで、ここではなんにも言えません。えっ？　気になる？　超メジャーな落ちもの系パズルとだけ言っておきましょう。それにしてもなぜパジトノフ氏が……？

ひとり遊びがなぜ楽しい？

やっぱり対戦でしょう。基本は。人間、いや動物の闘争本能を直接刺激する対戦。これ以上に燃えられる状況があろうか？　コンピューター相手に勝負するよりは、憎いアイツをコテンパンにやっつけるほうが、気分いいに決まってるじゃん。

いきなりだが、パソコンゲームの将来は対戦ゲームにある。だって面白いじゃん。どんなクソゲーでも、対戦できればそれなりに遊べてしまったりするもの。これって対戦の面白さをよく表わしていると思うんだけどな。きっと人間の動物としての闘争本能みたいなものを、ダイレクトに刺激してくれるからだろうね。いわば、スポーツやら格闘技やらの面白さに近いものがあるのだね。コンピューターをやっつけても満足感は少ないけど、人間相手に戦術や作戦を駆使して勝つほうが気持ちいいのは当たり前のことなのだよ。キミたちも、早く対戦の面白さに気づかないと、損をしていることになるのだ。そんだけ面白いってわけ。だからさ、その面白さ、教えてやろうじゃないの。たっぷりと。

戦いの歴史こそ、人類の歴史なり

動物には、生存や種の保存のための闘争本能が備っている。人間だって、その例外ではありえない。しっかり闘争本能はあるのだ。ただ、人間の場合には知性というものがあるので、ふだんは表には現われてこないのだ。人間も、ふだんは陰に隠れたこの本能を解放することもある。ケンカや戦争なんてのは、それが悪い方向に現われる例だな。もう少し穏やかに闘争本能を解放してくれるのがスポーツだ。スポーツは、相手との競争に勝つことを目的とするわけで、多かれ少なかれ闘争本能を満たしてくれる。テレビなどでのスポーツ観戦も、それに近いものがあるかもしれない。

知性的な(例外もいるが)現代人でも、スポーツやケンカで闘争本能を解放するわけだから、遠い昔、我々の先祖たちが争いに明け暮れていたことは想像に難くない。ごく原始的なところでは、食べ物や水を巡っての争いがあったことだろう。そして時が進み、土地や財産の所有といったコンセプトが生まれると、そうしたものの所有を巡っての争いが発生した。これが次第に大規模になったのが戦争だ。近年は、政治や民族といった要素が加わって、さらに複雑な争いの図式が生まれている。

それはそうと、パソコンゲームでの対戦ってのは、そういった人間の本質的な部分を刺激してくれるのがいいのだ、きっと。しかも、誰も傷ついたりしないじゃん。戦争やケンカとは違ってね。ま、対戦であんまり熱くなりすぎて、殴り合いになっちゃった場合は別だけどな。

そういうわけだから、パソコンゲーム対戦は人間の本能を心地よく刺激してくれるものなのだ。読者のみなさんも、心地よく刺激されてみて。殴り合いにならない程度にね。

パソコンゲームも、初期はすべて１台のマシン（スタンドアローンとか言ったりするよな）で遊ぶ、独立したものだった。対戦にしても、１台のマシン上で遊ぶものしかなかったのだ。こうした黎明期の対戦モードには、次の様なタイプがあった。まず、同一画面上でそれぞれのキャラクターを操作して対戦するタイプ。そして画面を半分に分割して対戦するタイプ。さらにシミュレーションに多かった、ふたり以上のプレーヤーが順番にコマンドを入力するタイプ。今から思えば原始的な対戦の形態だよね。まったくもって。相手のやってることなんて見えちゃうし。本当の意味での対戦とは言えないじゃん、みたいな。

それがいつのころからか、２台のマシンを接続して遊ぶようなシステムのゲームが出回り始めた。素直に「対戦ってすごいや」と思えたのは、ポピュラスかな？　モデムで対戦できたんだけど、相手が何やってるんだかさっぱりわからないし、いきなり洪水に見舞われたりして非常にエキサイティングだった。このゲームに関する詳しいことは次のページで説明するのでそちらを参照してもらうとして、とにかくこれが第２世代の対戦ゲームの草分けってところだろう。この世代になると、お互いの行動が見えなかったりして、かなり本当の対戦っぽくなってくる。この世代には、シリアルケーブルで２台のマシンを接続して対戦する形式もあった。どちらにしろ、対戦はあくまでふたりのためのものだったのだ。

そして次の世代になると、LANを利用する対戦ゲームが登場してくる。LANを利用するゲームの特徴は、参加できる人数が増えるということ。マッキントッシュ版で発売された『SPECTRE』というゲームが、早い時期からLANを利用していて印象に残っている。ときが流れ、『DOOM』や『DOOM２』、そして『RISE OF THE TRIAD』など、LANを利用するタイプのゲームは続々と発売されている。

もうひとつ、パソコン通信を利用した対戦型ゲームの存在も忘れてはならない。有名なところでは、エアーウォリアーがある。ネット上で、多人数による空中戦を繰り広げるというこのフライトシミュレーターは、まさに画期的な対戦ゲームであったと言える。顔もみたこともない相手と壮絶な空中戦を繰り広げるのは、それまでにない快感だったし、またチャレンジでもあったものな。

こうして見てくると、今後のコンピューターゲームの形みたいなものが、おぼろげながら見えてくると思わないか？　何？　全然見えないとな。見えんやつは見ずともよろしい。少なくともログインでは、パソコンはエンターテイメントにおいても、スタンドアローンではいかんと思うのだよ。パソコン通信やインターネットを通じて、何十人もの見知らぬ人たちと対戦できる、という時代なのだ。それをネットにも入らずに、LANも構築せずに、チマチマとひとりで遊んでいて何が楽しいというのか？　パソコンエンターテイメントの求道者たらんとするもの、すぐにLANを構築し、対戦プレーに走るべし……。と言いたいところだが、個人レベルではなかなかね。

そこでだ、CD-ROMという媒体を利用できる今回は、LANを利用したネットワーク対戦の様子をムービーでお見せしようと思います。残念ながら諸般の事情でふたり対戦の様子ではあるが、対戦の熱さは十分に伝わるのではないか、と思っています。

ムービーの紹介は、このコーナーの最後のページでするとして、次のページでは、おすすめの対戦系ゲームを紹介しよう。みんな、対戦だよ、対戦。

対戦の心理学 2

ボードゲームに見る対戦の楽しみ

何を隠そう、編集部には、結構ボードゲームなどのオタクがいたりする。たとえば初期の戦術、戦略シミュレーションボードゲームをやっていたやつとか、テーブルトークRPGをやってるヤツとかね。で、こうした人たちに聞いてみると、ボードゲームやTRPGの楽しみは、プレーヤーどうしのコミュニケーションにこそある、という意見が多いんだよね。サイコロを振る瞬間に念力を使い合うのがいいとか、相手の作戦や行動について、ああでもないこうでもないと議論するとか、そうしたところが楽しいというわけ。これが本当だとすれば、ボードゲームやTRPGを単にパソコンに移植したのでは、そうしたゲームの本来の面白さは味わえないということになる。特にパソコン相手にボードゲームを遊んでいるタイプのゲームの場合はそう。対戦型のゲームでも、相手との会話がないのでは、どうも楽しめない。もちろん、違った意味での面白さはあるんだけど、ボードゲーム系、本来の面白さとは違うってことだ。

というわけで、モデムやネットを介した対戦型のゲームでは、テキストでメッセージが送れたりするものもある。対戦中に「や〜い、ザマー見ろ！」みたいなメッセージが届いた日にゃあ、そりゃあ燃えますって。燃えなきゃウソ。

さらに、今後登場する対戦ゲームの中には、なんと音声で会話できるようなものもあるという。これならパソコンゲームのおもしろさに加えて、ボードゲームやTRPG本来の面白さも楽しめそう。早くスタンダードになるといいねぇ。

こんな対戦ゲームがありました

DOOM2

押しも押されぬ大ヒット作。LAN、モデム、シリアルのいずれにも対応している。LANを使用しての対戦は、最大4人まで可能だ。迷路状の建築物の内部で撃ち合いを演じるこのタイプの3Dシューティングゲームの元祖となったシリーズの第2作なのだ。さすがに操作性、興奮度ともにレベルが高い。モデムやシリアルでの対戦も可能なことから、初心者にもおすすめのゲームとなっているぞ。

熱中度 ★★★★★

最大参加人数 (4人)

RISE OF THE TRIAD

DOOMタイプのゲームだが、なんといっても、LANを利用した対戦で最大11人まで遊べるってのがすごい。今回のムービーのネタとなったのもこのソフトだ。残念ながらふたり対戦だけどね。また、グラフィック関係もリアルで、臨場感は抜群。さらに高低差も考慮されているので、『DOOM』よりやや複雑に楽しめる。宙に浮いたりもできるし。

熱中度 ★★★★

最大参加人数 (11人)

POPULOUS

前のページでも紹介したように、対戦のおもしろさを世間に認識させたゲーム。プレーヤーは神として、自らを崇拝してくれる民を幸せにすることでマナを得る。そのエネルギーを使って天変地異を起こし、敵対する民を壊滅させるというブラックなゲームだ。天変地異には、地震、洪水、火山などがあり、それぞれ威力や使用するマナの量が異なっている。続編の『ポピュラス2』も発売された。

熱中度 ★★★★★

最大参加人数 (2人)

FALCON3.0

スペクトラムホロバイトのフライトシミュレーター。対戦と言えばフライトシミュレーターでしょう、という人向けだろう。大空を自由に飛び回りながら、緊張感あふれる空中戦を楽しむことができる。プレーヤーは、F-16を操縦することになるが、対戦相手もF-16に乗っているとこがちょっとナニではあったな。あとは、バルカン砲の当たり判定が大きすぎて、ちょっと残念な感じ。

熱中度 ★★★

最大参加人数 (5人)

NASCAR RACING

対戦レースゲームのおすすめはコレ。美しいグラフィック、テクスチャー貼り込みまくり、サスペンションやエンジンの細かいセッティングができるなど、レースゲームの決定版。テクスチャーのせいかちょっと処理が重いのが難点。兄貴分の『INDYCAR RACING』のほうが、動きは軽い。対戦はモデムかシリアルケーブルでふたりまでだが、開局予定の専用商用ネットだと、32人(!)対戦も可能。

熱中度 ★★★★★

最大参加人数 (2人)

TANK COMMANDER

M1エイブラズム、T-72、レオパルド、チャレンジャーなど、世界の新鋭戦車からなる小隊を指揮する戦車戦シミュレーション。3Dのシミュレーターでありながら、航空支援を要請できるなど、シミュレーションとしてもなかなか本格的なものとなっているのが特徴だ。モデム、シリアルケーブルで2プレーヤー対戦、IPX プロトコル対応のLANを使用すれば、最高4人まで対戦できる。

熱中度 ★★★

最大参加人数 (4人)

男たちの熱い1日

仕事で溜まったイライラが爆発したふたりの男が決闘を決意する。仮想空間での決闘は、お互いに傷つくことはないが、それでも真剣勝負。互いのプライドが、火花を散らす！

まっちゃん(仮名)

⬆関西パワーで押しまくる、海外ゲーム系編集者。河内弁は迫力満点。『RISE OF THE TRIAD』は得意なゲームのひとつだという。

しばやん(仮名)

⬆『DOOM』は強いので『DOOM』系ゲームならなんとでもなるだろうという甘い考えを持っているヤツ。どうなっても知らないぞ。

それは、ある暑い夜のこと。某コンピューター編集部に勤務する、お年頃のふたりの男が、クソ蒸し暑いオフィスで黙々と仕事をこなしていた。ひとりは大阪出身、バリバリ関西系のまっちゃんこと松下(24歳、仮名)、そしてもうひとりは、子供のころから歯が欠けていることでいじめられ続けてきたハッカケこと、しばやん柴田(25歳、仮名)である。男たちは、束の間の休憩にと、編集部備え付けの自販機でドリンクを買い求め、会話を始めたのだった。

●シチュエーション1

松下　しばやん、何が悲しゅうてワシら、夜中の冷房の切れたクソ暑い編集部で仕事してなあかんねん？　ほかのヤツら、み～んな帰ってしもうて、楽しい夜を過ごしとるっちゅうに。

柴田　まったくその通りだねぇ。きっとみんな、あんなことやこん

なことまで……。

松下　グア～っ！　もうしんぼうたまらん！　おれも彼女作って、あんなことやこんなこと、したんねん。ずうぇ～ったいしたんねん。

柴田　ずいぶん溜まってますな。いろんなものが。

松下　しばやんは彼女いんの？

柴田　まあ、いいなあって思ってる人はいますが。

松下　だれだれ？　オレの知ってる人？　なぁ、教えや。

柴田　えっ。そ、そうですねぇ。

松下　まさか編集部内ってことはなあいやろなぁ？

柴田　……。

松下　なんや、編集部の女か。で、誰や？　言うてみ？

柴田　……○×○△さん……。

松下　な、なんやと～！　そ、そいつはなぁ、おれが2年越しで狙ろうとるヤツやねんぞ！

柴田　そ、そんなこと言われたって、あ～た。

松下　よ、よ～し、勝負じゃぁ！

●シチュエーション2

柴田　まっちゃん、オレの書いた原稿、ちょっと読んでみてよ。

松下　どれどれ……。ええんとちゃう？　なかなか、面白いよ。

柴田　えっ？　その程度？　こんなにリキ入れて書いたのに。

松下　せやからぁ、おもろいゆうてるやん。なかなか。

柴田　その"なかなか"、ってのが気になるんだよなぁ。

松下　しゃあないやん。なかなか、でも面白い言うてもうただけ、ええと思えよ。ほんまのことゆうたらなぁ、こんなもんでお金もうてるだけでもサギみたいなもんや。

柴田　な、なんだとぉ！　き、きさま、何様のつもりじゃあ！　け、決闘だ、決闘！

●シチュエーション3

松下　今度の×○ソフトハウスの新作、おもろいよなぁ。

柴田　ええ？　あんなのク○ゲーじゃん。どこがいいの？

松下　何ゆうてんねん。あのゲームのおもしろさがわからんようでは、もうゲーム雑誌編集者なんて、やめたほうがええんちゃうか？

柴田　なんだとぉ～？　お前こそ、あんなゲームを面白いって言うようじゃ、見る目がないってことだぞ。まったく、何年ここで仕事してるってこともない。

松下　お、お前なぁ、一応オレのほうが先輩やねんぞ。尊敬の念っ

てもんはないんか？

柴田　先輩って言っても、尊敬できるものがなければねぇ。チン○だっておれのほうがでかいし。

松下　な、なんだとぉ～！　このハッカケヤロウ！

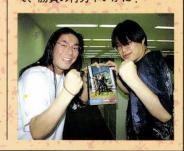
柴田　う、うるせ～、短小クン！

松下、柴田　ブッ殺す！

ま、人生、いろいろな争いがあるもんだ。こうして摩擦が生じた場合、どうして解決するか？　殴り合いか？　スポーツか？　それともクイズか？　殴り合いではケガをする。スポーツは場所や用具がいったり、得手不得手もあったり……。頭に来てるから冷静にクイズ勝負ってわけにもいかんだろうし。そこでだ。対戦で勝負しようというわけね。もう読めてましたね、すみません。

今回登場したふたりは、対戦ソフトに『RISE OF THE TRIAD』を選択した。もちろん1回勝負である。読者諸氏が対戦される場合には、ぜひとも罰ゲームなどを設定されることをおすすめする。さて、勝負の行方やいかに？

マルチメディアテロリズム!!

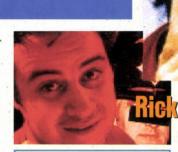
frEQuency WITH modified がやってきた!

あたまでっかちのマルチメディアなんかくそ食らえ！
オレたち modified がリアルなマルチメディアをキミたちに見せてあげましょう!!

What's modified?

何やら、最近巷を騒がしているロンドンのマルチメディアアートユニットmodified。彼らは雑誌、CD-ROM、インターネットと、コンピューターを駆使した機動力で、既存の一方向的なメディア社会を攪乱すべく、アナーキーなメッセージを世界中に発信し続けている。と、なんか、凄いんだか、凄くないんだかわからない彼らがついにCDログインにもメディア・ジャックにおしかけて来たのだ。そして、なんとmodifiedのメンバーのひとりは、ログインのロンドン駐在エージェント、リック・ヘインズらしいのだ。ビデオカメラを抱えて編集部にやってきた彼らは、あちこちをカメラに収めて風のように去っていった。リックが言うには、この素材をリミックスしてカッチョイイもんにしてやるからCDログインに載せろ。だと。

Andy

Rick

Gordon

世界中のメディア掌握を狙う、カッコイイんだか、とても悪い人なんだかよくわからない3人組。リックも、ログインでの雰囲気とちと違うねえ。

What's frEQuency?

さーて、なんだかわからないうちに編集部にやってきて、ムービーを撮りまくってたリックたち、modifiedですが、いったい何をやらかしてくれちゃうんでしょう？ リックの言ってたカッチョイイもんとは？ と、期待と不安に腹をふくらませていた、海外ゲーとリックちゃん担当のひらえもんのところへ届いたのが、今回紹介する、『frEQuency(LOGiN MIX)』なのだ。

リックたちは今度発表する、インタラクティブのCD-ROMアルバム、『Beyond』で、世界のメディアを占領すべく大暴れする予定なのだが、まず手始めにそのアルバムから特別にシングルカットした、『frEQuency』というデモクリップを雑誌やインターネットを使ってばらまいている最中。それに加え、今回のCD ログインスペシャルバージョンで、日本のみんなにも、modifiedをアピールしちゃおうと言う作戦らしいのだ。恐そうだけど、意外にマメなmodified。

modifiedは、リックも含めた3人グループ。雑誌のアートデザイナー、グラフィックデザイナーと渡り歩くアーティストのゴードン、雑誌の編集、ライター、映画のカメラマンに監督、ビデオエンジニアと多方面で活躍するマルチクリエイターのアンディらとともに、『frEQuency』は制作されたのだ。

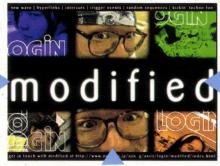
⬇➡これぞ、『frEQuency』の超クールな、画面じゃい。しかしそれにつけても頭がクラクラするような目まぐるしさ、ヤツらはジャンキーなのだろうか？

THE

LOGiN

MIX

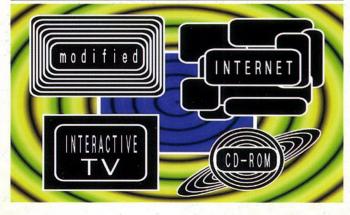
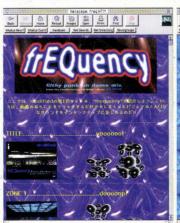
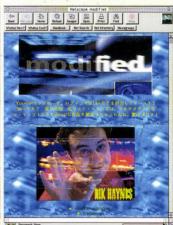
frEQuencyのクールな遊び方

さあ、そろそろ『frEQuency(LOGiN MIX)』を遊んでみたくてウズウズしている読者ちゃんが多発しているようなので、ここいらで実際に『frEQuency』で遊んでみましょう。と、いってもこのプログラムの遊び方は超簡単。基本的な操作は画面をクリックするだけなのだ。しかし、プレイヤーの受けるビジュアルショックはかなりのものなので、あまりなめてかからないほうがいいぞ。初めてプレーする人は画面から流れ出す、めまぐるしい画像やサウンドの洪水でクラクラしてしまうはずだ。慣れてくると、自分で好きな映像を呼び出せるようになるぞ。

さーて、さっそく遊んでみるとすっかねー。パラパラと移り変わる画面の上にマウスポインタをスライドさせて適当にクリックしてみると、また新たなる画像が浮かんでくる。さて、キミはこの中にログインの編集部員を何人見つけることができるかな？　ちなみにこの作品のロケ地は初台です。

modifiedがインターネットで大暴れ!

modifiedはヤルやつらである。どういうとこが、ヤルかというと、彼らはmodifiedを全世界にプレゼンテーションするために、インターネット上にホームページを持っているのだ。どう？　ヤルでしょ。インターネット周辺が妙に騒がしくなってきた昨今、ホームページによる広報宣伝活動は世間の熱い視線を集めているのだ。

さて、modifiedがインターネットでどんな活躍を見せているかを知りたい人は、早速彼らのホーページを見に来てくれい。彼らのCGアートや、デモ画像も盛りだくさんだぞ。check it out！

modifiedの野望図

Modifiedへアクセスしよう!

URL▼http://www.ascii.co.jp/sjis_g/ascii/login/modified/index.htm

＊frEQuencyの製品版"megamix"(ウィンドウズ版、マッキントッシュ版)に関するお問い合わせは、はがきに住所、氏名を英字でお書きになって、〒151 東京都渋谷区初台1-53-6 (株)アスキー ログイン編集部　モディファイド係あてにお送り下さい。

ログインソフト出張所

『CDログイン』でもページをもらえることになって、担当者はカ・ン・ゲ・キ！ 体験ソフト４本を収録してあるので、骨までしゃぶって楽しんでね。

この『CDログイン』の発売を一番喜んでいるのは、実はこのページの担当者。なぜならログインソフトが発売するソフトについて、よく知ってもらうチャンスだから。

念のために、「ログインソフトってナニ？」という人に紹介するのだけど、「パソコンをゲーム以外のコトにも使いたい」という人のために、ログインDISK＆BOOKシリーズなどを制作している部署なのだ。中でも人気なのが、〝ツクールシリーズ〟。これは、ゲームに登場するキャラクターのパラメーターを設定したり、グラフィックを描いたりするだけで、オリジナルゲームが作れるというソフトのこと。今までに『RPGツクール』など、そのまんまなタイトルのソフトを発売して、好評を博しているのだ。

今回は、そのツクールシリーズの体験版＆サンプルソフトなど、ログインソフト自信のソフト４本を収録。さらに次ページからは、担当者によるソフト紹介もあるので、論より証拠……、ってことで、とにかく遊んで、楽しんでね。

⬅ツクールシリーズや「ＳＯＦＣＯＭ」など、ゲームクリエイターを応援する書籍も多いぞ。

ログインソフトのあゆみ

'91.10.	ログイン編集部にDISK＆BOOKチームが誕生。暗躍を始める。
'92.3.	初のDISK＆BOOKシリーズ『アドベンチャーツクール98』を発売。
'92.10.	ログインソフト編集部発足。
'92.12.	『RPGツクール Dante98』発売。５万部を突破するヒット作となる。
'94.12.	雑誌『SOFCOM』を創刊。
'95.3.	初のスーパーファミコンソフト、『SUPER DANTE』を発売。30万本を突破し、スタッフはテングに。
'95.12.	『SOFCOM』４号発売予定。さらなる内容充実＆部数倍増をねらうので、お店で見たらよろしくね。

今回は最新作の体験版も大収録!

骨身をけずって こんなモノ作ってま〜す

➡好評のログインDISK＆BOOKシリーズは、16タイトルがリリースされているぞ。ツクールシリーズのほか、占いソフトやゲームソフトもあるのだ。

➡スーパーファミコン用ソフト『SUPER DANTE』もよろしく。

⬆ツクールユーザーやオリジナルゲームを作りたいひとにオススメ。付属のCD-ROMで読者投稿のツクール作品なども楽しめる。

アドベンチャーツクール for Windows

■対応機種/Windows3.1稼動マシン　■発売日、価格/未定

——ジャーン！『アドベンチャーツクール for Windows』(以下『アドツクWin』)も発売間近！ということで、本日のゲストはログインソフトの畠山さんだぁ！

畠山　やあ、どうもどうも。アドツクWin担当の畠山です。

——それじゃあさっそく、『アドツクWin』がどんなソフトなのかを簡単にお願いします。

⬆『アドツクⅡ』を経て、さらに進化して誕生したのがウィンドウズ版アドツクだ。

畠山　たとえばソフトを作る場合は、絵、文章などソフトの素材となるデータが必要になるでしょ。

——あと、プログラムもですね。

畠山　そうだね。でも、プログラミングが大変で、オリジナルゲームの作成を断念した人が、とても多いと思う。ところが、『アドツクWin』を使えば、絵や文章などの素材をちょいちょいと統合するだけで、簡単にソフトが作れる。だからわざわざ難しいプログラム言語を勉強しなくてもいいんだ。

——そいつはスゴイ！　それじゃあプログラムが組めない私でもソフトが作れるんですね。

畠山　しかも6本のサンプル作品を収録してあるんだ。このサンプルを参考にすれば、ゲーム作りのポイントもよくわかるはずだよ。

➡AVIやMIDIの再生もお手のモノ。これだったら、キミの創作意欲もわき上がってくるだろう。

——それにウィンドウズだったら、ペイントブラシやメモ帳を使えば自分で素材を作れますね。

畠山　あと、『音楽ツクール　for Windows』や『Video for Windows』で作ったMIDIやAVIのデータも扱えるから、映画さながらの作品だって可能かも。

——これなら、ウィンドウズを買ったばかりの私も楽しめそう。

畠山　遊びながら作る楽しさを覚えてもらおうって方針だからね。初心者でも気軽に楽しめるよ。

お絵描きツール for Windows MOCHA

■対応機種/Windows3.1稼動マシン(256色表示が可能なこと)　■発売日、価格/未定

石原　ども、担当の石原っす。さてこのソフト。今までのお絵描きツールとは、少し方向性が違うぞ。

——と、いうと？

石原　多くのペイントツールは純粋にお絵描きを楽しむためのものだったんだけど、この『MOCHA(モカ)』は、ゲーム開発用っていう色あいが強いんだ。もちろん、単純にお絵描きを楽しむことも可能だけど、よりクリエイター向けの仕様になってるんだ。

——具体的には？

石原　256色と16色専用のツールってところだね。ウィンドウズ用のグラフィックツールって、大半が1677万色専用だけど、ゲームなどで使われるグラフィックは、圧倒的に256色が主流だから。

——256色と1677万色だと、グラフィックの描き方は違うの？

石原　かなり違うよ。1677万色だと、事実上無限に色が使えるから、半透明の色を重ねたり、ボカシをかけたりなどが自由にできる。これに対して256色では、原則として半透明やボカシは不可能。ドットをポチポチ打っていく、地道な描き方がメインになるんだ。

——うわ、めんどくさそう。

石原　そうだね。そう思う人のために、MOCHAには、1677万色画像を256色に変換する機能がついている。色を最適化して変換するから、256色になったとは気づかないくらい美しく変換してくれるよ。この機能を使えば、ほかのソフトで描いた絵を256色に変換して、ゲームで利用できるから、作業効率をアップさせられるんだ。

——そのほかのウリは？

⬇使いやすいインターフェイスもMOCHAのウリのひとつ。体験版では、そのへんにも注目してくれ。

⬆セットアップのとき、この画面で必ず〝フルセットアップ〟を選んでね。

石原　中でも注目してほしいのは、対応しているグラフィック形式の多さかな。BMPやJPEGなど、国際的に標準的なものはもちろん、ARVやMAG、ZIMといった、PC-9801特有の形式にも対応してる。昔の作品を読み込んだり、パソコン通信で手に入れた画像を表示するのにも便利だね。詳しくは体験版をいじってみて。

西洋占星術 for Windows

■対応機種/Windows3.1稼動マシン(256色表示が可能なこと) ■発売日、価格/未定

——最後に紹介するソフトは、『西洋占星術 for Windows』。

庭山 占いといえば女の子……、というワケじゃないんだけど、一応、女の私が担当になりました。

——で、ソフトの内容は？

庭山 占いたい人の出生時刻や出生場所などのデータを入力するだけで、持って生まれた運勢を占ったり、相性占いを楽しめるの。そのとき、自分だけのホロスコープを瞬時に表示してくれるんだ。

——カラフルな画面だね。

庭山 このソフトは、女性にも楽しんでほしいので、きれいでキュートな画面を意識してるの。

——でも、女の子ってコンピューターを使わない気がする……。

庭山 チッチッチ。甘いわね。今どきのＯＬは、コンピューターだってお手のものよ。それに、パソコン初心者でも使いやすいように、操作はほとんど、アイコンのドラッグ＆ドロップでオーケーなの。

——なるほど。それなら、パソコン音痴のアンタでも手軽に占いを楽しめる……、ってワケだね。

庭山 ムキーッ！ ほっといてよ。でも、操作は簡単だけど占いは本格的。前作に引き続き、西洋占星術の第一人者、ルル・ラブアさんが監修を担当しているの。さらに、新機能〝グループの運勢〟で、３人以上８人以下のグループがどんな特性をもっているかを占えるの。みんなで遊べば盛り上がるわよ。

——好評のプリント機能は？

庭山 今回はカラープリンターにも対応だから、一層ゴージャスに。さらに円高差益還元で(ウソ)、価格もリーズナブル。製品版はさらにブラッシュアップされる予定だから、期待してくださいね。

⬆体験版なので機能は制限されている。くわしくはソフトの〝ヘルプ〟を見てね。

➡オリジナルのホロスコープが表示されるので、興味がある人は記号の見方などを勉強してみよう。

「CDログインよりおもしろい」 ログインソフト編集長:談

SOFCOM3号も好評発売中

——最後に、ツクールユーザー＆ゲームクリエイターのバイブル(自称)、『SOFCOM』について紹介します。

カワムラ でへへ。私がログインソフト編集長のカワムラです。

——いいんですか？ あんな挑戦的な見出しを書いちゃって……。

カワムラ 『SUPER DANTE』が30万本突破し、恐いものなんてない。

——またテングに……。そうそう、『SOFCOM』も好評みたいですよ。

カワムラ そうだね。「自分でゲームを作りたい。でも、どうすればいいのかわからない」という中、高生は多いから、そんな人に、人気みたい。

——開発者がノウハウを公開するツクール講座は、きっと役に立つはず。それに、ツクール作品などの投稿ゲームを付属のCDで遊べますしね。

カワムラ 『SOFCOM』に掲載されれば、自分のゲームを全国の読者に遊んでもらえるわけだし、そこが投稿者の励みにもなっていると思うよ。

——最後にひと言お願いすると。

カワムラ 9月末には４号を発売予定なので、みんな、よろしくね！

■価格/1980円[税込]
■好評発売中

知ってる？

⬅かつてログインソフトより発売されていた、『琉球』のウィンドウズ版を収録。

全国の大型書店または書籍を扱っているパソコンショップでお求めください

お問い合わせはログインソフト質問電話
☎03-5351-8224
祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時より午後5時までどうぞ

品切れの場合はこちらへお問い合わせください
☎03-5351-8194
出版営業部

これであなたもネットサーファー

仮想WWW探訪記

キミもログインホームページをのぞいてみよう!!

WWWをちょっとだけ仮想体験!

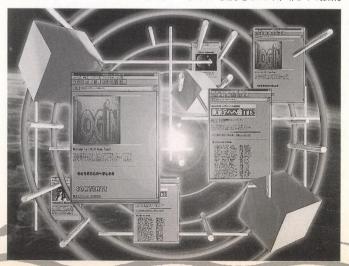
今、何かと話題のインターネットだけれど、いったいどうやって接続したらいいんだろう？　そんな悩みを持つ人は少なくないハズ。最近では、パソコン通信並みの手軽さでインターネットにアクセスできるようになったとはいえ、〝ちょっと様子だけでも見てみたい〟というほど気軽にアクセスできないのが、インターネット初心者にとってはツライところだ。

インターネットの中でも、パソコン通信のように文章のやり取りだけで済むネットニュース（パソコン通信の掲示板のようなもの）やMAILだけなら、そんなに負担はない。だが、今インターネットの世界で話題になっているのは、WWWというハイパーテキスト形式のサービス。ホームページと呼ばれるWWWサービスの画面には、文章だけではなく、グラフィックやサウンド、ときにはムービーまで表示されるので、どうしてもダウンロードに時間がかかってしまうという問題がある。中には〝となると、電話代もバカにならないんだろうなあ……〟、というふうにインターネット接続をあきらめている人もいるんじゃないかな？

そんな人のためにも、このCD-ROMの中にはWWW用のブラウザ、『MosaicView Ver.2.0』が収録されているので、ぜひ使ってみてほしい。本来インターネットに接続するためには、TCP/IPというインターネット専用の通信ソフトのようなものを設定したり、個人で接続するのであれば、インターネット専用のプロバイダーに申し込みをしなくてはならないなど、ちょっとメンドーなところがある。

⬅新しい情報発進メディアとして、急激に注目されているインターネット。企業や各種団体のほか、個人ページもかなり充実している。

しかし、とりあえずWWWがどんなものか知りたいという人でも簡単にWWWを体験できるよう、インターネット上に公開されているログインのホームページの一部も一緒に収めてあるので、面倒な手続きは一切ナシでWWWの世界を仮想体験できるというワケ。もちろん、インターネットにはあんまり興味がないんだけど、ログインのホームページだけのぞいてみたい、という人でも十分楽しめるようになっているぞ。

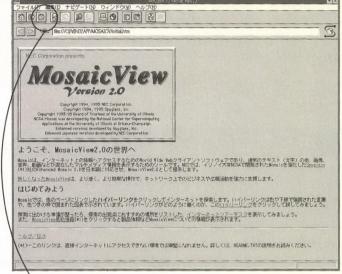
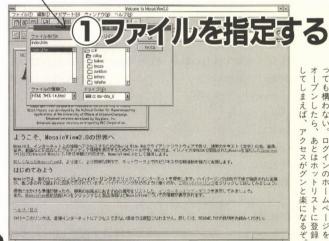
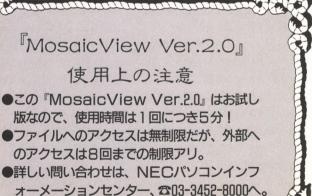
やれインターネットだWWWといっても、特別なことをする必要は何もない。『MosaicView』をインストールしたら、とりあえず画面の中に違う色で記されていたり、アンダーラインの引いてある場所をクリックしてみよう。きっと新しい画面に次々とジャンプしていくハズ。あとは、自分の興味のあるところをクリックして、好きなようにWWWの世界を体験してみてねん。ではキミも『MosaicView』でインターネットの世界へレッツゴー。ログインページのバーチャルツアーを楽しんでちょーだい！

“MosaicView Ver.2.0”を立ち上げよう!

CD-ROMの中に収録されている『MosaicView Ver.2.0』をインストールしたら、まず最初にログインホームページのファイルを開いてほしい。この作業をやらない限り、『MosaicView』が立ち上がっていても、ログインページを見ることはできないからね。普通、いろいろなホームページにジャンプするためには、URLという各ページの住所みたいなものを指定しなくてはいけない。URLについてはまたあとで紹介するけれど、ログインホームページはCD-ROMの中にあるので、URLではなくファイル名を指定するだけでオーケー。

ファイル名は画面一番上のバーの、左から2番目にあるアイコンをクリックすれば指定できるぞ。CD-ROMの入ったドライブを指定したら、〝CDLOG〟というディレクトリーに移動して、その中にある〝index.htm〟というファイルを指定してほしい。これで、ログインのホームページが見られるハズだ。

なお、画面上部にあるバーの右から3番目のアイコンをクリックすると、このページを〝ホットリスト〟に登録できる。この〝ホットリスト〟に登録すれば、次からはいちいちファイルやURLを指定しなくても〝ホットリスト〟に登録されているファイル名やURLをクリックするだけで、そのページにジャンプできるぞ。なお、ホットリストの呼び出しは、右から4番目のアイコンをクリック！

基本的な使い方は、前ページでも説明した通り。画面の文章中別の色で表示されていたり、アンダーラインの引かれている部分がクリックできる場所なのだ。『MosaicView』では、青い色のところと、アンダーラインの引いてあるところがクリックできるところね。なお、一度クリックすると、〝ここは一度見ましたよ〟ということがわかるように、最初とは違う色で表示される。『MosaicView』では緑色で表示されたところが、すでにクリックしたところになる。

さあ、あとは実際にいろんな場所をクリックするだけ。存分にログインのホームページを堪能してみてくれ。ただし、この『MosaicView』はお試し版なので、1回につき5分間しかWWWを楽しめないのだ。メンドーかもしれないけど、時間切れになったらもう一度『MosaicView』を立ち上げよう。もちろん、ファイルへのアクセスは何度でもできるから安心してね。

⬆カーソルをアイコンの場所に移動するだけで、そのアイコンの簡単な説明が表示されるぞ。ちなみにファイルオープンのアイコンは、左から3番目。

①ファイルを指定する

⬅もちろん、直接ファイル名を指定してまってても構わない。ログインのホームページをオープンしたら、あとはホットリストに登録してしまえば、アクセスがグンと楽になるぞ。

②ログインページをOPEN!!

Welcome to LOGiN Home Page!

➡この画面が出てきたら、無事ログインホームページへのアクセスは成功！ あとは、ヘルプメニューなどで『MosaicView』の機能を確認しながらWWWを楽しんでくれ。

『MosaicView Ver.2.0』
使用上の注意

●この『MosaicView Ver.2.0』はお試し版なので、使用時間は1回につき5分！
●ファイルへのアクセスは無制限だが、外部へのアクセスは8回までの制限アリ。
●詳しい問い合わせは、NECパソコンインフォーメーションセンター、☎03-3452-8000へ。

ログインページを仮想ネットサーフ!

このCD-ROMに収録してあるログインのホームページは大きく５つに分かれている。

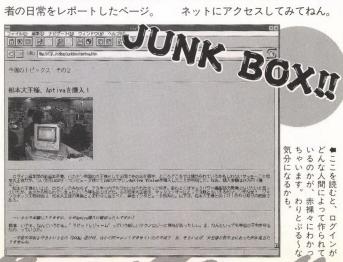
本誌でも天上天下唯我独尊を爆進中のバチカン市国は、ＷＷＷになっても相変わらずだ。このCD-ROMには、高橋ピョン太の〝ゴメン、ソレオレインターネット〞や、ログインページでしか見られない、オリジナル版〝べったらホラガイさん(しかもカラー！)〞が収録されている。本家ログインページではこのほか、〝高橋ピョン太による開会のお言葉〞、〝ピョン太のふしぎな踊りムービー〞、〝松本大王The ムービー〞なども見られるぞ。

〝モザイクで見る愛のモザイク劇場〞というタイトルのページは、タイトルそのままのバカバカしさで川村ハルトが大活躍中。このページに関するご不満、文句などはすべて川村ハルトまで。

また、特別補習と銘打たれたインターネット版〝東京テヘヘ会〞では、俳句で覚えるMS-DOS特集を一挙公開。どれも単に覚えのあることばかりで、泣けてくる名言を満載。MS-DOS環境改善実行委員会講師、高橋ピョン太の近影アリ。

〝JUNK BOX〞は、その名の通りど〜でもいいような、ログイン編集者の日常をレポートしたページ。本誌のログインニュースみたいなものと思ってくれると、わかりやすいかもしれないね。白鳥ジュンが取材先でマシンを壊しちゃった話とか、松本大王様の後頭部に迫る危機の話とか、ヘンな仲丸とペロリン村山のアメリカ珍道中とか、まあイロイロあります。とにかく、ログイン編集者のバカバカしさを堪能したい人には、うってつけのページといえるでしょう。

そのほか、ログインのページを見てくれたネットサーファーたちからのE-MAILを紹介した、〝れたぁず桃源郷inいんたあねっと〞では、ところどころに編集者のおバカな姿も収録。また、ログインページ仮想体験からはアクセスできないが、キチンとインターネットに接続すれば、そのままE-MAILをくれた読者のページにジャンプできるようリンクもはってあるぞ。

CD-ROM版に収録されているのは、残念ながらこの５つのページだけになるけれど、実際にインターネット上にあるログインページでは、さらに多くのページが公開されている。〝もっともっとログインのページが見たい！〞という人は、ぜひ次のページを参考にして、仮想じゃなくって実際にインターネットにアクセスしてみてねん。

バカチン市国!!

➡目玉はやっぱり、『べったらホラガイさん』の特別編、『べったら課長いんたーなちょなる』だろう。松本大王様のパッション大爆発って感じ。

愛のモザイク劇場!!

⬅このページは18歳未満の方はご覧になれません……、なんてことはまったくないので、安心してジャンプ！ 苦情などはすべて川村ハルトまで。

JUNK BOX!!

⬅ここを読むと、ログインがどんな人間によって作られているのかが、赤裸々にわかっちゃいます。わりとぶる〜な気分になるかも。

東京テヘヘ会

➡高橋ピョン太近影も収録された東京テヘヘ会スペシャル。またの名を補習編。それにしても、高ピョンちょっと顔出しすぎって感じだよなあ。

さらにインターネットを楽しむために

◎プロバイダーへの加入

この『MosaicView Ver2.0』は、当然ログインのページを仮想体験するだけでなく、インターネットに接続さえすれば、ほかの多くのWWWページを見ることもできる。

個人でインターネットに接続するには、まず高速のモデムを用意し、プロバイダーと呼ばれるインターネットの〝接続代行〟をしてくれるところに入会する必要がある。最近はプロダイバーの数も増えたので、自分の求める条件にあったところを選ぶといいだろう。これでキミもパソコン通信なみの手軽さでインターネットに接続できる。

しかし、パソコン通信にも通信ソフトがいるように、インターネットにも、専用の通信ソフトが必要。それがTCP/IPソフトと呼ばれるもので、現在は『CHAMELEON』、『インターネットオフィス』などが代表的だ。これらの環境が揃えば、『MosaicView』を使ってキミも今すぐネットサーフができちゃうぞ。

設定
- [x] インラインイメージを自動表示(L)
- [x] リンクに下線を引く(U)
- [x] ツールバーの表示(T)

OK / キャンセル / 詳細(D)...

スタイルシート(S): JapaneseMSMedium
ホームページ(H): file:///C|/WIN32APP/MOSAICV/initial.htm
Proxyサーバ(P): http:// ascii.co.jp :80 /
バイパスProxy(B):
NNTPサーバ(N):
リンクの色(L): 設定...　通過リンクの色(V): 設定...

⬆TCP/IPソフトの設定とプロバイダーの申し込みが終わったら、ツールバーの〝編集〟にある〝設定〟をクリックして、ProxyサーバとバイパスProxyを設定するのを忘れずに。

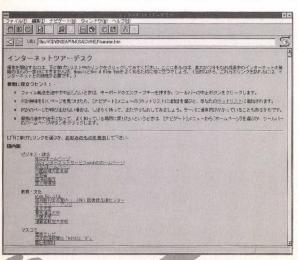
◎MosaicViewのメニューを使いこなそう!!

インターネットに接続ができたら、まずはこの『MosaicView』内に用意されている、様々なサービスを利用してみよう。インターネットの世界はとてつもなく広いので、なんとなくページを探していても、お金がかかるだけ。ある程度ポイントを押さえてネットサーフしないと、あっという間に莫大な電話代とニラメッコするハメになるぞ。

まず最初は、『MosaicView』のホームページにある、〝インターネットツアーデスク〟という部分をクリックしてみよう。インターネットツアーデスクのページには、国内、海外の主だったページが表示&リンクされているので、ここから簡単に世界中のページにジャンプすることができるぞ。

ただし、この『MosaicView』は体験版なので1回5分の制限のほか、CD-ROM内や自分のハードディスクの中にあるディスク以外にアクセスする場合は、8回までという制限がある。そこのところを、よぉく考えて、自分の好きなページにジャンプしてねん。例外として、NECのホームページ、C&Cインターネットサービスのページ、北米にあるNECの情報ページ、PC-VANのページなどは回数に関係なくアクセスすることができる。このあたりは、ソフトと一緒に添付されている、リリースノートを読んでね。

⬆ほかのページにジャンプするときは、URLという住所のようなものを入力。URLを開くアイコンは左から2番目だ。

また、自分の知りたい情報や好きなジャンルのページを検索するためには、ページ検索サイトを利用するのもカシコイやり方だ。右ページには、そんな検索サイトの代表的なものを紹介してあるので、参考にしてくれ。もちろん、〝インターネットツアーデスク〟からも有名な検索サイトにジャンプできるようになっているぞ。

⬅〝インターネットツアーデスク〟は、ネットサーフの出発点として利用すると便利。国内、海外の有名なページにはリンクされているし、ページ検索サイトへのリンクも万全だぞ。

困ったときはここにジャンプ!!サーチガイド

yahoo

URL http://www.yahoo.com/

登録してあるページの数も多く、最も有名なページ検索サイトのひとつで、総合的な検索サイトとしていえるのが、この〝yahoo〟だ。世界中のページがジャンル別に分けられているので、趣味のページや、探したいページのジャンルがハッキリしているときはこのサイトを利用すると便利だろう。もちろん、各ページのタイトルの一部の言葉を入力して検索する、検索機能もあるので、両方を併用しながら使うと効果的だろう。

⬆大きく19のジャンルに分けられている〝yahoo〟。このジャンルのひとつひとつをクリックすると、その下のディレクトリーにまた細かなジャンルが分かれている。

URouLette

URL http://kuhttp.cc.ukans.edu/cwis/organizations/kucia/uroulette/uroulette.html

この〝URouLette〟は、いわゆる検索サイトとはちょっと違うサイト。〝ルーレット〟という名前の通り、アクセスするたびにランダムに世界中のページにジャンプさせてくれるサイトなのだ。もちろん、ジャンプ先は行ってみるまでわからない。とんでもなくつまらないページにジャンプしてしまう可能性もあるが、普通の検索サイトではモノ足りない、もっと刺激のあるページ探しがしてみたい、という人にはオススメのサイトだ。

⬆どこに飛ぶかわからないスリルがグー。

Cern

URL http://www.w3.org/hypertext/DataSources/bySubject/Overview.html

〝Cern〟もまた、代表的な検索サイトのひとつ。内容は〝yahoo〟と同じようにジャンル別に各ページを整理してあるという感じ。しかしこのCernでは、登録してあるページのひとつひとつに簡単に説明があるので、ただページタイトルが羅列してあるより、かなり目的に沿ったページ探しができるハズだ。ページ検索のほかにも、WWWブラウザやHTML(WWWのプログラム言語の一種)に関するファイルなども、多く登録されている。

⬆名前だけではどんなページかわからないので、説明書きがあるので結構助かる。

Lycos

URL http://lycos.cs.cmu.edu/

〝Lycos〟の最大の特徴は、キーワード検索が最も充実している検索サイトだということだ。登録してあるページが400万以上と豊富なのも魅力的だが、それ以上に広い範囲でキーワード検索ができるというのはこのLycosならでは。あるキーワードを入力すれば、その言葉がタイトルにあるページはもちろん、その言葉に関係のあるすべてのページを探し出してくれる。検索の対象物が決まっているときに利用すると便利なサイトだ。

⬆キーワード検索を使いこなせるようになれば、WWWの世界も格段に広がるぞ。

NTT

URL http://www.ntt.jp/index-j.html

今まで紹介してきたサイトはすべて外国のものなので、どうしても日本のページの情報が少ないのが困りモノ。そんなときは、NTTのホームページをのぞくといいだろう。〝URLの広場〟では、日本中の主だったページが都道府県別で掲載されているし、様々な日本のホームページ一覧にジャンプすることもできる。また、〝日本の新着情報〟では、ソニー提供による検索システムも利用できるので、かなり検索しやすい環境になっている。

⬆日本語のページについてはココが一番。

RANDOM LINK

URL http://www.st.rim.or.jp/~hirono/rlink/rlink.html

まさに日本版〝URouLette〟が、この〝RANDOM LINK〟だ。このサイトではBEEKOAME、RIMネットなどの個人ページとNTTの新着情報を中心とした様々なページに、ランダムにジャンプさせてくれる。また、〝今日のサイト〟という日替わりでリンク先が変わるコーナーもあるので1日1回アクセスして、新しいページを開拓するのもいいかもしれないぞ。特に日本のページには興味がある、という人はぜひ利用してみよう。

⬆めっけモノのページにジャンプする可能性も大のRANDOM LINK。もちろん、自分のページをRANDOM LINKからリンクできるよう、申し込むこともできるぞ。

オンラインソフトでウハウハ!

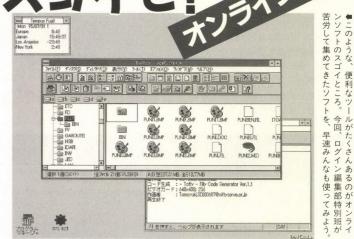
オンラインソフトでグレードアップ!

スゴイぜ! オンラインソフト

⬆このような、便利なツールがたくさんあるのがオンラインソフトのスゴイところ。今回、ログイン編集部特別班が苦労して集めてきたソフトを、早速みんなも使ってみよう。

はーい、みなさんこんにちは。〝オンラインソフトでウハウハ！〟の始まりです。とまぁ、なんじゃその〝なんたらかんたらウハウハ〟とかいうタイトルは、ってカンジですが、あまり気にすんな。

ところで、みんなはオンラインソフトというものをご存じであろうか。パソコンをうまく活用するには、よいハードウェアを揃えることも大事だけど、肝心なソフトウェアがなくちゃお話にならないよね。だが、そのソフトウェアっていうのがこれまたお高い。安いモノでも1本1万円ぐらいしちゃうんじゃ、なかなか手を出しにくいってもんだ。ここで紹介するオンラインソフトというのは、ニフティサーブなどのパソコン通信上に登録されているソフトウェアのことで、作者のほとんどが自分の趣味でソフトウェアを作っている、というような人ばかりだ。しかし、だからといってバカにできないのが、オンラインソフトのスゴイところ。たとえば、ウィンドウズの画面をキャプチャーするツールや通信ソフト、ゲームなどなど、様々な種類のソフトウェアが大量に登録されており、その中には市販されているソフトウェアよりも優れているモノがいくつもあるのだ。しかも、パソコン通信のIDさえ持っていれば、誰でも簡単にそのソフトウェアをダウンロードすることができるし、一部のソフトウェアを除けば、無料または、安価な値段で自分のモノにできちゃうのが、オンラインソフトの最大の魅力なのである。

今回、このCDログインに収録されているオンラインソフトの数々は、ログインが自信を持ってオススメするモノばかり。まぁ、ソフトウェアの使い方や、セットアップのやり方については、このあとで詳しく説明するとして、とりあえず、収録されているソフトウェアの数々を堪能してくれたまえ！特に、パソコンを買ったばかりの人には、これだけのソフトウェアを一度に手に入れることができるなんて、幸せなことですよ。いやぁ、幸せだなぁ〜ぼかぁ。キミを死ぬまではなさないぞ、と加山雄三風に決めちゃう、というのもひとつの手です。そんでもって、これらのソフトウェアをふんだんに使いまくって、〝ウハウハ〟しちゃおうというわけなんだな。これが。

それでは、オンラインソフトでウハウハ！　の始まり始まり〜。

オンラインソフトの種類は?

さて、パソコン通信やインターネット上で登録されているオンラインソフトは、フリーソフトウェアとシェアウェアのふたつに分けられる。まず、フリーソフトウェアというのは、自分が作ったソフトをみんなに使ってほしいという好意で、登録されたソフト。だからソフトの使用料を払わなくてもいいのだ。パソコン通信をしていない人でフリーソフトウェアのことをよく〝PDS〟と呼んでいる人がいると思う。しかし、これは大きな間違いだ。この〝PDS〟というのは、ソフト自体に著作権というのがなく、中にあるファイルを自由に改変してもいいのだが、フリーソフトウェアはソフト自体に著作権があるので、無断で内容を改変してはいけないというものなのだ。

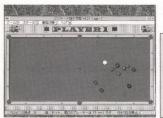
次にシェアウェアだが、これはソフトを試用してみて、気に入ったら登録料を払うというところが、フリーソフトウェアと違う。中には試供版として登録され、一部の機能を制限しているものもある。しかし、登録料は市販されているソフトを購入するよりはるかに安く、市販ソフトにない機能が搭載されていることもある。もちろんフリーソフトウェアと同様に著作権は放棄していないぞ。

なお、今回CD-ROMに収録されているソフトの多くはシェアウェアで構成されている。もし、ソフトを使ってみて気に入ったら、必ず登録しなくてはならないぞ。

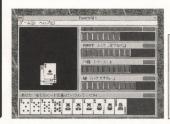
⬆シェアウェアの場合は、このような催促のメッセージが出ることも……。

オンラインソフトを極めろ!!

ビリヤード総合学園 Ver4.51

皆さんおなじみのビリヤードが、ウィンドウズのゲームになってやってきた。と、思わず叫んでしまいそうになるような1本だ。このゲームは、四つ玉や9ボール、ローテーションというように、3種類のビリヤードが遊べるようになっている。しかも、ひとりでプレーしても十分に楽しめるように、アレンジが加えられているところがニクイねぇ。

●ファイル名:BILL451.LZH
●作者名:易 洋氏
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWING LIB 6
●ソフトウェア種別:シェアウェア(1500円)
●備考:なし

Poverty/Win

修学旅行などでよく遊んだトランプゲームの定番、『大貧民』。このソフトウェアは、その大貧民をウィンドウズで遊んじゃおう、というゲームなのだ。何を今さら大貧民なんて、とバカにしたら大間違い。コイツが結構熱くなっちゃうのだ。また、いきなり自分が大貧民の状態からゲームを始めることもでき、熱いトランプバトルを楽しめちゃうぞ。

●ファイル名:PVTW10A.LZH
●作者名:二級抹茶氏
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWING LIB 5
●ソフトウェア種別:フリーソフトウェア
●備考:なし

なんと!暦 Ver2.2

このソフトウェアは、カレンダー機能に旧暦や行事、その日に起きた過去の出来事に加えて、魚、花、菜などの旬の物などがひと目でわかる、いわばカレンダーの決定版といったようなものだ。この写真を見てもわかるように、それぞれの項目が非常に見やすいようにレイアウトされており、色調も落ちついた雰囲気にデザインされているところがいいね。

●ファイル名:NANTOK.LZH
●作者名:中山 裕氏
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWINF LIB 2
●ソフトウェア種別:シェアウェア(1000円)
●備考:なし

ロジックアート Version 2.21

アートロジックやイラストロジックといったような、パズルの名前をみんなは知っているかな? そのパズルゲームを、ウィンドウズ用にアレンジしたのがこの、『ロジックアート』というオンラインソフトだ。このソフトには、サンプルのデータが5種類収録されているほか、自分でパズルを作成しちゃうこともできるぞ。頭の体操にはもってこいの1本だ!

●ファイル名:LOGART22.LZH
●作者名:長井 敏隆氏
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWING LIB 7
●ソフトウェア種別:シェアウェア(3000円)
●備考:なし

オンラインソフトを利用するには

パソコン通信で登録されているソフトのほとんどは、ただ起動しただけでは立ち上がらない。これは登録されているファイルが、『LHA』というプログラムによって、コンパクトに圧縮されているからだ。この『LHA』は複数のファイルをひとつにまとめ、ファイルの容量を小さくしてくれるので、ニフティサーブなど日本のパソコン通信のみならず、最近では海外ゲームのファイルの圧縮などで使われている有名なファイル圧縮/解凍ソフトなのだ。

それでは、圧縮されたファイルを元に戻す方法を紹介しよう。本体はMS-DOS上で『LHA』を使ってファイルを解凍するのだけど、今回は専用のブラウザーに登録されているソフトを選び、インストールするディレクトリーの指定をすれば、自動的に解凍してくれるぞ。だからファイルを解凍するといっても難しく考えなくてもいいのだ。

⬆『LHA』はCD-ROMに収録されているが、ウィンドウズ上で解凍できるソフトもある。それは自分で探してみてね。

⬅今回収録しているオンラインソフトは、ブラウザーから欲しいソフトを選べば、自動的にインストールされるぞ。

電話帳 for Windows Version 2.3

このソフトは、アドレス帳のように個人の住所データを管理してくれるウィンドウズ用のツールだ。主な機能としては住所管理のほかに、登録されている電話番号に電話できたり、ポケベルのメッセージを送信したり、住所録のラベル印字ができたりと、これひとつで何役もこなしてくれるぞ。また、これらの機能や個人アドレス情報などを、ワンタッチで呼び出せるように設計されているところも使いやすくていいぞ。

●ファイル名:DENWA23.LZH
●作者名:水垣文夫氏
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWINF LIB 2
●ソフトウェア種別:フリーソフトウェア
●備考:VBRUNJP200.DLLが別途必要

マルチメディア・オーサリング・エンジン『Filly』

この『Filly』とは、画像データや音声、ムービーファイルをひとつにまとめ、ひとつの作品にしてしまうソフトだ。この『Filly』を使えば、音響や映像などを統合したマルチメディアな作品が簡単に作れるようになっちゃうのだ。なお、この『Filly』を体験してもらうために、『サボテンのへり方』やかわいい〝ぷに〟のつっつきゲーム『ぷにぷに』など3つのサンプルファイルが、CD-ROMに収録されているのでぜひ試してみてね。

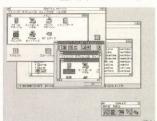
●ファイル名:FILLY110.LZH
●作者名:ともゆき氏
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FFILLY LIB 16
●ソフトウェア種別:フリーソフトウェア
●備考:なし

File Visor Version 1.61

今すぐウィンドウズ95の気分に浸りたい人は、この『FileVisor』というソフトがオススメだ。このソフトは、ウィンドウズ95の『エクスプローラー』ライクのファイル管理ソフトで、すべてのファイルがアイコンで表示されているのだ。だから今までみたいに文字だけの情報だけではなく、アイコンというビジュアル的な面でファイルを認識できる点が大きい。また、プログラムマネージャーの代わりにもなるぞ。

●ファイル名:FV161.LZH
●作者名:宮内邦昭氏
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWINF LIB 4
●ソフトウェア種別:シェアウェア(3500円)
●備考:なし

Capture It! Version 2.5x

この『Capture It!』は、ウィンドウズ上に表示されてた画面を取り込みBMPファイルという画像ファイルに変えてくれるソフトだ。画面の取り込みは、全画面はもちろん、一部分を取り込む範囲指定や取り込む時間をあらかじめ指定して画面を取り込む、〝スナップショット〟という機能もあるぞ。このソフトで取り込んだ画面は、クリップボードを経由しないので、面倒な作業なしにBMPファイルにしてくれるのが特徴だ。

●ファイル名:CAPT252.LZH
●作者名:(株)クラフテック
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWINF LIB 5
●ソフトウェア種別:シェアウェア(4000円)
●備考:なし

スケジュール管理手帳 TWSDL Version 3.0

『TWSDL』は、〝週間予定表〟、〝住所録〟、〝メモ帳〟、〝個人情報〟など9つの情報を入力できる個人用スケジュール管理ソフト。右の画面写真のようにウィンドウズ上にシステム手帳が張り付いているという感じと思って欲しい。また、操作も簡単で書き込む日付けのところをクリックすればいい。なお、今回収録したバージョンより、手帳のサイズを3種類から選べるので、ディスプレーの解像度に合わせて使ってみてね。

●ファイル名:TWSDL3.LZH
●作者名:Teamwind
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWINF LIB 3
●ソフトウェア種別:シェアウェア(3000円)
●備考:なし

画像スクリーンセーバー 画廊亭 Version 1.11

この『画廊亭』は、BMPファイルなどの静止画像を使ったスクリーンセーバー。ただ単に画像を表示するだけではなく、画像ファイルを順にスクロールしたり、9分割した画像ファイルがひとつになるといった様々な表示パターンが用意されている。また、この表示パターンを作ることができたり、表示できる画像データも、BMP、MAG、JPEG、AVIなどのフォーマットが利用できるのだ。コイツはオススメのソフトだぞ。

●ファイル名:GR111S.LZH
●作者名:(株)ビーデー
●掲載フォーラム:ニフティサーブ FWINF LIB 13
●ソフトウェア種別:シェアウェア(2500円)
●備考:なし

収録オンライン ソフト一覧

ソフト名	ファイル名	種別	ソフト名	ファイル名	種別
Windows3.1をWindows95風に	3DWIN351.LZH	SW	Poverty/Win	PVTW10A.LZH	FW
AutoMover Ver.4	AUTMOV14.LZH	SW	ぷにつつきゲーム『ぷにぷに』	PUNIP6.LZH	FW
超リアル版AV電卓 Ver3.0	AVCALC.LZH	SW	3Dラジコンヘリコプターシミュレーション Ver2.52	RADI252.LZH	SW
WinGパフォーマンステスト	AWDT11.LZH	FW	再起動・終了・システムリセット	REWIN.LZH	FW
ビリヤード総合学園 Ver4.51	BILL451.LZH	SW	Rolling Maze for Windows	RMZW100.LZH	FW
Capture It! Ver2.5x	CAPT252.LZH	SW	簡単CDプレーヤー	SCD111.LZH	SW
Clip Box(クリップボックス)	CPBOX310.LZH	SW	今日の天気 Ver1.5	TENKI15.LZH	FW
デイリー伝言板	DENGN121.LZH	SW	スクリーン・エディター Ver2.8	SCREDIT28.LZH	FW
デスクトップの機能拡張計画	DSKSH455.LZH	FW	大航海しよう Ver1.0	SEA1A.LZH	SW
Desk Top Tools (DTT) Ver2.23	DTT224.LZH	FW	スロットゲーム ぐるぐるくん1号	SLOTS10.LZH	FW
電話帳 for Windows Ver2.3	DENWA23.LZH	FW	Smart View Ver.1.50	SVEW150.LZH	SW
オセロゲーム Douth(デュオス)	DUOTH204.LZH	SW	Superブロックくずし Ver1.00	SPBLK.LZH	FW
護美箱 for Win Ver1.70	DUST170.LZH	SW	ロゴ3Dセーバー Ver2.4	SSAVERVE.LZH	FW
Em Term for Windows Ver2.18	EMT218.LZH	SW	自動格言スクリーンセーバー	SSNAN.LZH	FW
Exit Man Ver1.00	EXITMAN.LZH	SW	Screen Saver Selector Ver2.1	SSS21.LZH	FW
迷子のファイル捜し Ver1.01	FFW101.LZH	SW	今日の天気Screen Saver Ver1.1	STENK111.LZH	FW
File Visor Ver1.61	FV161.LZH	SW	Super Task Litening Ver1.22	STL122.LZH	FW
マルチメディア・オーサリング・エンジン Filly Ver1.10	FILLY110.LZH	FW	Super It(スーパーイット)	SUPERIT.LZH	SW
FullDrag Ver2.2	FLDRAG22.LZH	SW	卓駆★ Ver2.05	TAC205.LZH	SW
Filesum	FS012.LZH	FW	Tag It Ver1.15	TAGIT115.LZH	SW
画像スクリーンセーバー・画廊亭	GR111S.LZH	SW	天地創造スクリーンセーバーVer1.0	TENCIG10a.LZH	FW
秀丸エディタ Ver1.47	HM147.LZH	SW	TMマック95 Ver2.20	TMMAC220.LZH	SW
秀丸化計画 Ver1.2	HMIZE120.LZH	FW	スケジュール管理手帳 Ver3.0	TWSD3.LZH	SW
秀Tem for Windows Ver2.17	HT217.LZH	SW	UNDO Ver1.30	UNDO130.LZH	SW
Screen Saver ほたる Ver.1.2	HOTARU12.LZH	FW	世界時計 Ver2.22	ITCWN222.LZH	FW
スロットマシーン風カードゲーム	HSLOTS11.LZH	FW	透明なリソース表示	WLRES11.LZH	FW
アイコン王国	ICONCITY.LZH	SW	鷲羽☆ Ver1.09	WASYU109.LZH	SW
JKSAVER Ver1.31	JKSI31.LZH	SW	Wave Clock	WAVECL.EXE	SW
ロジックアート Ver2.21	ROGART22.LZH	FW	カードゲーム『どぼん』Ver4.5	WDOBON45.LZH	FW
Windowsログオン管理プログラムセットアップ Ver2.5	LWTOOL25.LZH	SW	ディレクトリの番犬	WDOG953.LZH	SW
Mag Galley Ver1.01	MGAL101.LZH	FW	Directory Use Ratio Ver1.50	WDU150.LZH	FW
MDM Ver1.0	MDM10.LZH	SW	What's Filer for Windows Ver1.21	WF121.LZH	SW
画面が溶ける！ for Windows Ver1.2	MELTV12.LZH	FW	WinEX Ver1.16	WINEX116.LZH	SW
画面にメモぺたっ for Windows	MEMOP2.LZH	FW	ウィンドウイメージ取り込みユーティリティー Ver2.00	WINGRAB2.LZH	FW
Screen Saver Meteo Ver1.03	METE000A.LZH	SW	ウィンドウズ開始/終了画面ランダマイザ	WINLOGOX.LZH	FW
ミニカレンダーVer1.13	MCALE113.LZH	FW	Win Mac Ver1.07	WM107.LZH	SW
『東西麻雀』用音声、MIDIデータ	MJSN0812.LZH	FW	R&E Ver1.01	WINRE101.LZH	FW
えむぽん	MPON506B.LZH	FW	Win/X Ver1.21	WINX121.LZH	SW
ネームマネージャ Ver1.00	NM10D.LZH	SW	東西麻雀 Ver1.67	WMAGJ167.LZH	SW
なんと！暦 Ver2.2	NANTOK.LZH	SW	Wintosh Ver1.50	WTOSH150.LZH	FW
NifTerm Ver1.10	NIFTM110.LZH	SW	高圧縮書庫管理プログラム『LHA』	LHA255B.EXE	FW
OFILER Ver2.30	OF230.LZH	SW	日本語版Visual Basic Ver2.0用ランタイムモジュール	VBRJP200.DLL	FW
Phantom for Koube	PK071.LZH	SW	THREED.VBX	THREED.VBX	FW

表の中の略称は、FW:フリーソフトウェア　SW:シェアウェアとなっています。

やぁ、みんな今回のオンラインソフト集はどうだった？ そーだろそーだろ、サイコーよかったろう。少ないソフトウェアで我慢していた人も、これで少しは潤えたってカンジかな。ところで、こんなちっちゃいスペースで恐縮ですが、CDログインの作成のために快くご協力していただいた、オンラインソフトの作者のみなさま、ならびに関係者のみなさまには、大変お世話になりました。おかげさまで、無事CD-ROMに収録できたことを心よりお礼申し上げます。

あと、それぞれのアプリケーションについてのくわしい使い方は、ソフトウェアをインストール、または解凍したときにできるヘルプファイルやREADME.DOCなどの、解説ファイルを参照してね！

PCちゃんとコミュニケーション

PC用入力デバイス徹底検証

PCの世界というのは、なんとも不思議な入力デバイスがいっぱいある。PCを長年使っているあなたなら、そんなことは当たり前ですね。しかし、初心者のあなた。知らないこともあるでしょう。そう、PCの世界って、へんなデバイスの宝庫なのだ。というわけで、知らない人には新しい、知ってる人には当たり前かもしれないその世界を紹介しちゃおう、というのがこのページ。さて、どんなものが登場することやら。

ここまで読んで、オヤ？　と思ったあなた。あなたはきっとログイン本誌の読者だね？　確かに、以前に本誌の某コーナーで紹介したものがメインになっているのだ。ただし、CD-ROMに収録したムービーを利用して、誌面では紹介できなかった操作感なども伝わるように努力しておるので、そこらあたりを見てほしいって感じ。

さて、PCの世界の入力デバイスには、便利なヤツ、不思議なヤツ、いろんなヤツがありますが、今回紹介する物を挙げておこう。まずは、リアル系から。PCジョスティックの老舗、TrustMaster社の製品で、F-16FLCDSとF-16TQSのセット。そして変わったもの系の代表は、SPACEBALL AVENGER。そしてコードレス入力デバイス系。ここでは、マウスマン　コードレス、Ring Mouse、Cordress Control Padの3点。ま、いろいろなジャンルの代表を集めたということですな。残念ながら、容量の問題で、すべてにムービーを用意することはできませんでした。あしからず。

リアルでカッコイイわ〜ん！

Trust Master F-16FLCS+F-16TQS

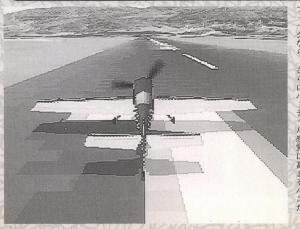
⬆こんな感じのセットアップになる。これで遊べば、気分はすっかりパイロット。なりきれること間違いなし。

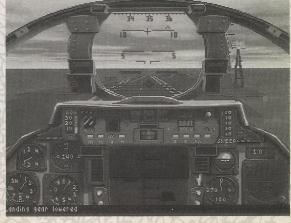
リアル派の代表選手は、ジョイスティック老舗、Thrustmaster社製ジョイスティックセット。PCユーザーなら、絶対に知っているハズの名前だ。その老舗のジョスティックの最新型がこれ。ちょっとSFチックな外観だけど、実は本物のF-16の操縦機器を、忠実に模写したものだったりする。

F-16と銘打たれたこの最新作は、ふたつの部分からなるセット。セットと言っても、一応別売りされているんだけどね。そのひとつはFLCSと呼ばれるジョイスティック。実際の操縦桿を模写したこのジョイスティックは、機体の動きをコントロールしたり、武器の発射などを行なうのに使用する。もう一方のパーツは、TQSと呼ばれ、実際のF-16のスロットルレバーをコピった形をしている。こちらのほうは、スロットルのコントロール、レーダーレンジの切り替えなどを行なうためのもの。スロットルレバーを前後に動かしてスロットルの調節を行なうあたりは、フライトものオタクにはたまらない感覚だ。

以前から発売されているこのシリーズに共通する特徴は、ボタンの割り付けを自由に変更できてしまうこと。このプログラム機能のおかげで、どんなゲームでも、自分がプレーしやすいような設定を見つけることができる。たとえば「このボタンに、キーボードのこのキーをエミュレートさせる」なんてことができるわけ。ただし、このプログラム機能はTQSに付属してくるもの。この場合、キーボードとFLCSのみで使用している場合には、プログラマブルとはならないので注意しよう。また、使用する機器によって、ゲームボート、ここに紹介したふたつのほかにも、ラダーを両足でコントロールするRudder Control Systemなるデバイスも別売りされている。まさにバーチャルコックピットだ。

シリアス系のフライトシミュレーターで遊べ！

FLIGHT UNLIMITED

⬅戦闘はいっさいなしの、純粋に飛びたい人向けのフライトシミュレーター。5機の飛行機を飛ばすことができる。このソフトのテクスチャー貼りまくりの美しいグラフィックなら、さらにバーチャル感覚は高まるハズだ。

F-14 FLEET DEFENDER

⬅F-14トムキャットを操り、様々なミッションをこなす本格派のシミュレーター。グラフィックもさることながら、シミュレーション性の高さがウリ。本当に戦闘機ノリになったような気分が味わえるぞ。

変わった形と操作感〜♪♪

SPACEBALL AVENGER

➡こうしたソフトで、操作の練習ができるのがうれしい。今までにはなかった心配りは、大いに評価したい。これで操作に慣れれば、実戦でもバッチリだ。

これは厳密に言えば、ジョイスティックとは呼べない。なぜなら棒(スティック)ではないのだから。〝スペースボール〟と言うのは、うまいネーミングと言える。この特異な形は、３Ｄゲームで、上下左右、前進後退といった動きを、無理なくコントロールするために生み出されたものなのだ。DOOM系３Ｄシューティングゲーム専用の入力デバイスと言っていい。

形状と同じように、操作もちょっと変わっている。本体左側にあるボールを、前方に引っ張ることで前進、手前に押しつけることで後進、左右に捻るようにすることで方向転換、左右にボールを押すことで左右に平行移動できる。文章で説明しただけではわかりにくいし、慣れるまではなかなか思うように操作できないのも確か。ただ、一度慣れてしまえば、本能的に操作できてしまうので、かえって便利に感じるかも。

このデバイスには、専用の練習ソフトが付属してくる。このソフトで操作の練習をすれば、自然と操作が身についてしまうというものだ。こちらについては、ムービーに収録しておいたのでそちらを見てほしい。ちょっとしたゲーム仕立てになっているのがいい。また、ゲームを立ち上げる際のメニュー画面も付属してくる。予めゲームを登録しておくことで、このメニューからゲームを立ち上げることができるようになる。こういったソフト面の充実もあって、なかなか使い心地はいいのだ。

さて、実際に使って見ると、使い勝手のいいのは、高低差の概念があって、操作が複雑なソフト。INTERPLAYの『DECENT』などは、このデバイスを使う価値が一番認められるソフトだ。３Ｄ空間を自由に飛び回るようなこのソフトでは、体感的に操作できるこのデバイスが生きる。また、LUCASARTSの『DARK FORCES』では、照準を上下に調節しなければならず、これまたこのデバイスが生きる。最後に『DOOM２』。これも横方向への平行移動が楽になったりするのだけど、それほどの効果は認められない。それ以上に操作の簡単なソフトでは、使う価値はほとんど認められない。

100パーセントおすすめとは言えないが、珍しい物が好きなら、買ってみるのもいいかも。

こんなゲームで試してみましたが……

DOOM2

⬆横方向の平行移動は楽になるが、キーボードのほうが遊びやすいかも。操作の正確性でキーボードの勝ち。

DARK FORCE

⬆上下の照準調整にスペースボールが活躍。キーボードよりも多少遊びやすいかも知れない。

DESENT

⬆これはスペースボールの価値。３Ｄ空間を自由に飛び回る感覚、スペースボールの操作感覚がマッチ。

とにかくコードレス3連発〜ぅ♪

LOGITEC マウス・コードレス
SPECTRUN Ring Mouse
DEXXA Cordless Control Pad

⬇リングマウスは、こうしたパーツからなる。アンテナ状の物が、モニターに取りつけるセンサー。中央の小さいのがマウス本体。これを指にハメて操作するのだ。専用のドライバーのインストールが必要となる。

マウス、キーボード、ジョイスティック。机の上がコードだらけになるのが普通だ。そんなのイヤ〜ンなわがままユーザーが思わず注目してしまうのが、コードレス関係のデバイス。でも、ドライバーのインストールやらなんやら面倒臭そうだし、だいたい信頼性がねぇ、なんて思っている人も多いことだろう。そこで、ここでは3つのコードレスデバイスを使用、検証してみよう。

一番手はマウスマン・コードレス。これは電波を使って入力を本体へと転送するシステムを持つマウスだ。電波利用ということで、多少の障害物はヘッチャラ。たとえうしろ向きで使っても、電波が壁に反射するのでだいじょうぶ。また、3つボタンがあるうち、ひとつはショートカットキーなどの登録ができるため、うまく使えば便利便利。

二番手はRingMouse。こいつはちょっと変わっている。指輪の様に指にハメて、ボタンもその上に付いている。空中で指を動かすことで、カーソルも移動するというものなのだ。仕掛けは、モニターに取りつけた超音波センサーでマウスの動きを感知、クリックに関しては赤外線を使って感知するというもの。意外と使えるが、ちょっと小さな場所のクリックは苦手だな。

最後がCordless Control Pad。これは赤外線を使用した普通のコードレスパッド。普通だが強力で、多少の障害物にはビクともしない。なかなか使えるかも。ただ、こうしたパッドを使えるようなゲームは、PCには少ないかな、という感じはする。平面的なプラットホームタイプのアクションゲームなどに向いている。フライトものなどには、ちょっと……。ま、全然使えない、ってわけじゃないけど。

⬆マウスマン・コードレスは3ボタンタイプ。中央の1個にショートカットキーを登録できるのがミソ。

⬆電池を入れ、ジョイスティックボードに受信部を差すだけの簡単セットアップ。

こんなふうに使うのだ!

マウスマンコードレス

⬆無線方式なので、障害物に強いという特徴がある。ちょっとカウントが早すぎるのか、使いにくい面も。3つ目のボタンは、ショートカットキーを登録することも可。

RingMouse

⬆超音波で位置を検知、クリックの信号は赤外線で送るという超変わり種のコードレスマウス。慣れるとそこそこ使えるが、小さいアイコンのクリックには苦労する。

Cordless Control Pad

⬆赤外線式のコントロールパッドは、障害物に弱いと思われがち。しかし、すくなくともこのパッドに関しては、実用性になんの問題もなかった。ムービーで検証すべし。

音楽する精神

音楽なんて意外と簡単

〝音楽する精神〟。重厚でおもむき深くてとりあえず高尚そうな、なんだかログインらしからぬタイトルですな。しかもこの記事を担当している編集者は、俺こと青山斜太。ログインの熱心な読者ちゃんなら知っていると思うが、このような真面目っぽい記事とはあまり縁のない、エログロナンセンス系空想妄想幻想野郎だ。などということを書いてしまうと「オイオイいいのかよこんなヤツに音楽ページ任せちゃって」とか、「そんなヤツに音楽の何がわかるっつーんだよ」なんていうごもっともなツッコミも聞こえてきそうだが、ヘーキヘーキ、全然大丈夫。音楽なんて案外簡単なものなのだよ、実際にやってみると。

と言っても、音楽が好きなだけで音楽理論というやつをキチンと学んだことないし、胸を張って「演奏できます！」と言えるような楽器もない。楽譜はとりあえず読める程度で、コード進行なんて、何がなんだかもうって感じ。しかしそんな俺だって、パソコンをうまく利用すれば、立派に音楽することができるのだ。いやいやマジで、ウソじゃないって。

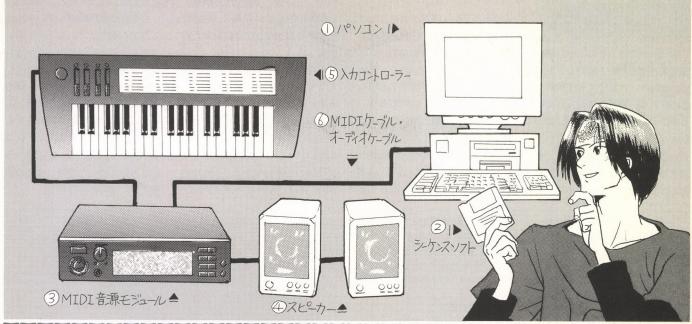
デスク・トップ・ミュージック！

キミは〝デスク・トップ・ミュージック(以下DTM)〟という言葉を知っているだろうか？　CDログインを購読（立ち読みかもしれないが）しているくらいだから一度も目にしたことがない、ということはないと思うが、その正体を知らない人は結構多いと思う。

DTMとは文字通り、机上で音楽の制作、演奏を行なうこと。と言っても、机の上に土足でドッカと乗っかって、アンプ積み上げ髪振り乱して……、的なパフォーマンスではなく、パソコンを利用して曲データの作成、編集、音楽の自動演奏をすることであーる。

パソコン上では、曲データを構成する音符の長さや高さ、そして楽器の音色などはすべて〝数値〟で表わされるので、音楽の素養がない人でも比較的安易に曲を創ることができる。もちろん、曲データの入力方法は使用するシーケンスソフトによってまちまち。なので、譜面を読み書きできる人は譜面入力、できない人は数値入力、ピアノを弾ける人はリアルタイム入力といったように、自分の能力に合った入力方法の選択が可能なのだ。

とりあえずやってみれば？

譜面の読み書きができなくたって、楽器の演奏ができなくたって、パソコンと少々のお金、そして音楽する精神さえ持っていれば、すぐ明日にでも音楽を始めることができる。この記事を読んで、ひとりでも多くのデスク・トップ・ミュージシャンが誕生してくれれば幸いだ。とかいう堅苦しい締めくくりは俺らしくないか。まあ、絶対面白いからやってみようよ、DTM。ゲームとワープロだけが、パソコンの利用法じゃあないんだから。

で、何を揃えればDTMできるの？

それでは、具体的に何を揃えればDTMを始めることができるのか？　まずは上のDTMシステム構成図を見てもらいたい。

①のパソコンは、CDログインを購入した人だったらすでに所持しているはずだろうが……、持ってるよね？　PC-9801、PC-9821、FM TOWNS、PCなどのユーザーなら、DTMを始めるのになんの問題もないので、心配いらないぞ。

②のシーケンスソフトは、パソコン上で作曲、演奏をするために必要なソフトウェア。ものによって機能、操作性は千差万別だが、これがないと、パソコンで音楽するのはメチャクメャ大変。というより素人には無理でしょう。

③のMIDI音源モジュール。これは、100以上もの音色が詰まっているスゴイ楽器。ハイスペックな音源になると、600以上もの音色を備えているものまである。

④のスピーカーがないと、当然のことながら創った曲や音色を聞くことができない。可能ならば、防磁設計されているアンプ内蔵スピーカーを手にいれたいところだ。ラジカセやイヤフォン、ヘッドフォンでも代用はきくけどね。

⑤の入力コントローラーというのは、MIDI端子のついている楽器のことだが、データ入力の効率を考慮するとやはり、鍵盤楽器が最もDTMに適しているといえる。

⑥のMIDIケーブル、オーディオケーブルは、MIDI音源やスピーカーを購入すればたいてい付属されているので心配はないだろう。

以上の６点セットさえ用意してしまえば、あとはキミの音楽的センス、表現力、そしてなにより〝音楽する精神〟次第で、多くの人に大きな感銘を与えるような名曲が誕生するかもしれないのだ！

知らなくても音楽はやれるけど一応 DTM用語辞典

●DTM
デスク・トップ・ミュージックの略。机の上で音楽すればなんでもDTMだが、このページではパソコン上で作曲や編曲をするという意味に使われている。だから、床の上で作曲していたとしてもDTMと呼ぶ。

●GM
MIDIの国際統一規格である。基本的にGMのマークがついた音源などは、すべて互換性を持っている。この規格が音色やキー操作の配列などを統一してくれたおかげでDTMが普及したとも言える。ちなみに、アメリカの自動車会社ではない。

●GS
昔流行りましたなー。ではなく、ローランドがGMに先駆けて提唱したMIDI規格。GMと互換性を持ちながら、さらに優れた性能を持つ。

●シーケンス
中国チームの……。とはわかるヤツだけわかれ。自動演奏をすることをこう言う。そのためのマシンはシーケンサーと呼ぶ。

●シーケンスソフト
デジタル化した音楽を編集するソフト。いわばDTMの中核となる存在。いわば音符のワープロ。

●マルチティンバー
同時にいくつもの音色でいくつものパートを演奏できる、シーケンサーの機能のひとつ。昔は１台で同じ音色しか出せなかったのにさ。

●エフェクト
いわゆる音響効果のこと。エコーかけたりビブラートかけたりが簡単にできてしまうところが、DTMの大きなメリットであると言える。

●SMF
なんとなくプロレスの技っぽい名称だが、もちろん違う。スタンダードMIDIファイルの略で、ソフトウェアやシーケンサー間で曲のデータのやりとりをするための、共通のデータフォーマット。ちなみに拡張子は、〝.MID〟となる。

●MIDI
ミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェースの略で、楽器どうしを互いに接続するためのインターフェイスということ。

●コンフュージョン
わかるヤツだけわかれ。

て、何を買ったらいいのでしょう?

前ページでは、どのような器材を揃えればDTMを始めることができるのか、ということを説明したわけだが、理解してもらえただろうか? 少し大きめのパソコンショップに行けばたいてい買い揃えることができるはずなので、音楽する精神がいよいよ強まってきたという人は、お金を貯めてショップへゴーしてちょうだい。

しかし、ショップへゴーしたまではよかったが、DTM関連器材の種類があまりにも多すぎて、いったいどれを選べばいいの? どれを買えば失敗しないの? と悩んでしまう人も少なくないだろう。

ここでは、人気、扱いやすさ、関連書籍やサポートの充実度、コストパフォーマンスなどの面を考慮して、俺が声を大にしてDTM初心者におススメできるものを6点紹介している。この中から購入する器材をチョイスすれば、絶対に後悔するようなことはない! と断言しよう。

ただ勘違いしてほしくないのは、ここで紹介されていない製品が、人気、扱い易さ、関連書籍やサポートの充実度、コストパフォーマンスなどの面で劣っているわけではない、ということ。このチョイスは俺の独断と偏見によるものだから。まあ、いちいち注意することでもないだろうけど、一応ね。

ちなみに俺が所有しているのは、ここでも紹介している『オーディオギャラリーAG-103』と『レコンポーザーfor Windows Ver1.2』。『オーディオギャラリー』は、価格が安価なわりには内容が充実していて、これからDTMを始めようという人にはマジでおススメ。『レコンポーザー』とSC-88は、以前から すごく欲しかったので、会社の経費で買いました。ウレし。

ロープライス! ハイスペック! 買って損なし!

GM対応音源の先駆者と言えるSC-55。その後継機種として登場したのが、このSC-55mkⅡだ。MIDI音源の標準機と呼んでもいいほどの完成度の高さ、人気を誇っているので、最初の1台に最適。

- SC-55mkⅡ
- 最大同時発音数:28
- マルチティンバー数:16
- 音色数:354(登録可能音色は100)
- ドラムセット数:10
- 音色配列モード:GM、GS
- 販売元:ローランド
- 希望小売価格:5万5000円
- お問い合わせ先:☎03-3251-5791

⬅DTMをやっている人間なら誰もが知っていると言っても過言ではないほどの大人気MIDI音源。購入しても絶対に後悔はしないはずだ。

➡プロでやっていくとしても、もはやこれさえあれば大丈夫。そんな音源モジュールがこれだ。そう思うとこの値段が安く思えてくる?

トップクラスの人気と性能! これは一生モン

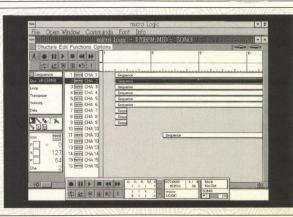
SC-55mkⅡの上位後継機種にあたるのがこのSC-88だ。SC-55mkⅡをそのまんまグレードアップした感じの機種なので、ある程度予算に余裕があるのなら、最初の一台をSC-88にするのも無難だ。

- SC-88
- 最大同時発音数:64
- マルチティンバー数:32
- 音色数:654(登録可能音色は256)
- ドラムセット数:24(登録可能セットは2)
- 音色配列モード:GM、GS
- 販売元:ローランド
- 希望小売価格:8万9800円
- お問い合わせ先:☎03-3251-5791

一家に一台? Micro LOGIC

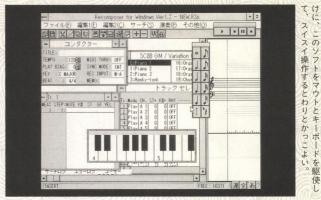
演奏データを箱として扱い編集するという、グラフィカルで親しみやすいインターフェースが特徴のシーケンスソフト。楽譜、ピアノロール(棒グラフ状に表示される)、数値の3種類の表示画面を選べるのが初心者には魅力だ。

また、動作も軽快なので、使いやすさという点では今回紹介したなかでは随一と言えるかも知れない。

- Micro LOGIC
- 販売元:ミディア
- お問い合わせ先:☎03-5373-1502
- 希望小売価格:ウィンドウズ版 4万円
  マッキントッシュ版 3万円

⬅DTMソフトの中で、画面の見た目が映えるという点では、上位に入るソフトでしょう。これでいっそう楽しく作曲できるかな?

不愛想だが慣れればイイヤツ レコンポーザー

数値入力のみというのが、とっつきにくさを感じる。だが、慣れてしまえばキーボードで素速くかつ緻密に入力できるので、使い勝手が非常によいと言える。この価格にしては機能が豊富だが、本来の機能を発揮させるには、『SuperMPU』(ローランド)というMIDIインターフェースが必要となるのだ。それが3万円ほどするのでログインの読者のみんなには、少々痛いかな。

●レコンポーザー for Windows Ver.1.2
●販売元:カモンミュージック
●お問い合わせ先:☎03-3258-1934
●希望小売価格:5万3000円

⬅非常に地味で不愛想な画面と言えるが、それだけに、このソフトをマウトとキーボードを駆使して、スイスイ操作するとわりとかっこよい。

➡これでもか!! というばかりにDTMを始めるのに必要なものが用意されているキットだ。これだけ入って、この値段は絶対に安いと思う。

とりあえずこれ オーディオギャラリー

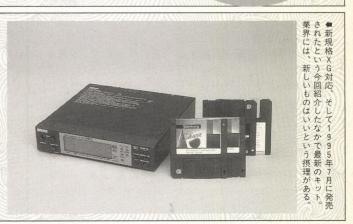
オールインワンという、この1セットさえあれば、DTMを始められるというセットの代表的存在が、これ。音源モジュールに『AG-10』、ソフトは『Trax with Notation』(Macintosh版は『Trax』)。もちろん、同梱されているスピーカーはコルグ社製だ。

●オーディオギャラリー
●販売元:コルグ
●お問い合わせ先:☎03-5376-5022
●希望小売価格:
AG-101 for Windows 5万9000円
AG-102 for Macintosh 5万9000円
AG-103 for NEC PC-98 6万5000円

少しトガりたいなら Hello! Music! 50

XG規格という新鋭規格に対応した音源『MU-50』が採用されている、オールインワンキット。シーケンスソフトとして、Macintosh版には『EZ Vision J』が、Windows版には『Cubase Lite Plus』が同梱されている。ほかにも、木原庸佐作のアイコンを使ったアレンジ専用ソフト、『Visual Arranger』の体験版やXGフォーマットのデータ曲集なども入っているのでお買い得と言える。

●販売元:ヤマハ
●お問い合せ先:☎053-460-2432
●希望小売価格:WIN、Macintosh版 6万3000円

⬅新規格XG対応、そして1995年7月に発売されたという今回紹介したなかで最新のキット。業界には、新しいものはいいという摂理がある。

こんな俺だってこんなにやれる

音楽なんてチョロイチョロイ、DTMなんてカンタンカンタン、絶対面白いから器材買い揃えてミテミテ、買うんだったらコレコレ、などなど、大胆とも無責任とも言えるようなDTM推奨記事"音楽する精神"、いかがだったでしょうか。「ミのない記事だなぁ」なんてあきれてしまった読者もいるだろうが、俺は最初っから「音楽する精神さえあれば、DTMなんて楽勝なんだぜ!」ということだけを伝えたくて、この記事を企画したんだからな。いや、負け惜しみじゃなくて。

それでもまだ「やっぱりDTMって難しいんじゃ……」と不安をぬぐいきれないキミ、CD-ROMの中の"音楽する精神"をのぞいてみてくれ。DTM歴半年足らずの俺だって、これくらいのことはできるんだぜ? じゃ、続きはCD-ROMで。

知らなかったほうがよかった世界

番外編

第10回 奥深きお香の世界

10回目。10回目である。むー、とうとうこの番外編も10回目を迎えてしまった。あっ、これはログイン本誌からの通算なんだけどね。というわけで、10回目といえば、におい。においといえばお香。今回はお香の世界です。

ひさびさに、知らなかったほうがよかった世界の番外編をお届けしよう。ちなみに、前回はCDログイン1号だったから、えー、いつだっけ？　それくらい前ですな。

本題に入る前に、この本はログイン別冊ということなので、一応、ページの趣旨を説明しておこう。このコーナーでは、知らなければそれで済んでしまうことを、わざわざ教えてあげるという、まぁ、そんな感じでやっております。基本的に知っていれば得をするけど、リスクもでかい、ということが中心なんだけどね。でも、ログイン本誌のほうよりも、この番外編はソフトな路線なので、どなたも安心して読めるようになってます。

さて、今回のテーマは、ずばり奥深きお香の世界だ。お香、といわれても、そんなにピンとこないし、なぜお香、という気がする人も多いだろう。しかし、現在、巷では'60年代スタイルが流行っているらしく、ヒッピーのようなかっこをした若者が非常に多い。裾の広がったジーンズなんて、ちょっと前なら自殺するほど笑われたものだが、今じゃ笑ってたやつらが自分ではいてるんだもんな。おまえらいいかげんにせいって感じ。

まぁ、それはいいとして、'60年代を本格的に再現するなら、ドラッグとか、反戦運動とか、インドで精神を高めたりとか、そういうのもしなきゃいかんが、どうもファッション優先なので、ヒッピー野郎の必須アイテム、お香を紹介しようというわけ。そういえば、ヒッピー時のスティーブ・ジョブスもインドに行ってましたな。

で、今回はいろいろあるお香の中から、インドものを中心に集めてみた。もう、部屋がリドリー・スコット状態になるほど煙を焚き込んで、大いに瞑想してほしい。運よく宇宙の真理がわかっちゃったら、今日からキミは教祖様だ。

こんなあなたは要注意

- ◆自分の部屋が部室と同じにおいがする
- ◆くさやを普通に食べることができる
- ◆どんなにおいも、ひと呼吸で慣れる
- ◆食べ物は腐り始めがうまい説を信じている
- ◆好奇心が旺盛である

におい付きの煙、お香とは?

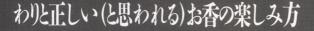
そもそも、お香とはなにか？まぁ、簡単に言ってしまえば、においのする煙だ。とはいっても、その歴史は古く、この世で最も古いとされる、ヴェディック聖典の中に記述があるくらいだから、由緒の正しきにおいのする煙なのである。当時は、というか、今でもそうだが、僧侶たちが神に祈りを捧げるときに使われ、わりと神聖なものであったりするのだ。

なぜ、祈るのにお香が必要であったか知る由もないが、煙が天に上るため、祈りもそれに乗せて、という感じだったと思われる。雨乞いや祈禱のときに、狼煙や火なんかを焚くのと一緒ですな。

そういうわけで、これだけ歴史が古いものであるから、当然、香道といった、礼儀作法の厳しい世界なんかもある。ログインの読者なんかだとあまり知らないと思うけど、茶道と一緒で、小さい和室で足の動きがどうこう、嗅ぎ方はどうこう、といったことが本になるほど決められたりしているのだ。

しか〜し、今回はヒッピーの人たちのために、こうやって場を設けてみたわけだから、そんなものには一切触れず、ヒッピー風の吸い方を紹介していこうと思う。

まず、重要なのは、体制に反対しちゃって、自己逃避することね。で、一般的にはドラッグやお酒なんかも一緒に摂取するわけだが、この際、みんなで輪になって、薄暗いところでお香なんか焚いて話し合っちゃうのがよしとされる。

ただし、キャンプファイアーじゃないんだから、いっせーのーせ、で好きな女の子の名前を言ったりしてはいけない。あくまでドロップアウトした感じが必要で、今の日本は大いに平和であっても、重箱のスミをつつくような感じで否定主義者となろう。ここが重要。

⬆箱の中にはお香がいっぱい入っている。ひとつひとつを"コーン"というのだ。

⬆まずはその官能的なにおいを、直で楽しみましょう。肺活量の限界まで吸え。

⬆念のために言っておくが、コーンの先に火を付ける。結構、すぐに火が消える。

⬆あとは嗅ぐだけ。あー、来た来た。ノー・モア・ウォー、ラブ・アンド・ピース。

歴史上の有名な煙

煙の歴史は古い。世界最古の煙は、ビッグバンの際に発生した大爆発の煙ではないかと考えられているが、なにしろあんまり古いことなので記録が残っておらず、いまだ学術的に証明されていない。

歴史に残っているもので最も古いと思われる組織的な煙は、紀元前12世紀ごろ、ドーリア人がギリシアに侵入した際に景気づけに鳴らした花火であろうと言われている。その後、ドーリア人がギリシアにおいて大勢力を持つことができたのは、この煙と鉄器の力によるところが大きいとする説が一般的である。

歴史上最大の煙については、識者の間でも様々に意見が分かれているが、その中でも最も有力なのは、9世紀後半、エジプトはツールーン朝で当時の王を讃えるために焚かれた莫大な量の香から出た煙だとする説である。焚かれた香の量は、現在までの研究では明らかにされていないが、煙の量はポンペイの火山の爆発3回分にも相当したという。この煙により、行方不明者が延べ5000人、死者が約300人ほど出たと言われる。あるいは、ツールーン朝が40年たらずであっと言う間に滅びてしまった原因のひとつは、この煙にあったのかもしれないとする説もあり、現在も研究が続けられている。

歴史の中で、最も乱暴な煙については、17世紀のブルボン朝ドイツにおける貴族、ド=モワーズ男爵、通称"毒男爵"による煙ということで、煙学者たちの意見が一致している。彼は、ふだんは温厚で、領民にも慕われていた好人物であったが、メタノールと亜硫酸の混合液を飲むと性格が変わり、周囲の人間に激しく乱暴をふるいながら、頭頂の穴から毒の煙をしゅうしゅうと吹き出し、何人もの人間を短くは数日、長くは半年ほど意識不明にさせてしまったと伝えられている。また、体の弱い幼児や老人の中には、うっかり死んでしまった者もいるという。

それではお香を焚きましょう

スタイルはわかった。では、実際に吸ってみよう、という段階になって、わりとどうしていいのかわからない人は多いと思う。まぁ、値段なんかは心配することはなく、下の写真で紹介しているようなものは、だいたい箱で200円から300円くらいだ。中には10個以上のお香が入っているから、試しにいろいろ買ってみるといい。

ただ、ここで老婆心ながら忠告しておきたいのは、買うときは、まず箱のにおいを嗅ごう、ということだ。箱にはそのお香のにおいが凝縮したような感じになっているため、ここで変なにおいのものは、煙になっても変なにおいなので避けたほうが賢明だ。いくら興味のあるにおいのもとでも、クサかったら買っても意味ないからね。

したがって、嗅ぐは一時の恥、嗅がずは一生の損、ということで、阿保に徹して、箱のにおいをくんくん嗅いで、自分の嗅覚にあったものを買うようにしたい。この際、価格も安いんだから、いくつか買って嗅ぎ比べるのもいいだろう。

さて、いよいよお香を焚くわけだが、わりと火がつきにくく、また消えやすいので、ある程度ガンガンにライターであぶってから、お皿などの上に置こう。この際、右ページの写真のような置物もあるので、ついでに買うのもいい。

そして、煙が出たら、もうそれでおしまい。簡単だね。お香のにおいは強烈だから、しばらく部屋ににおいが籠るはず。もし、その香りが気に入らなかったら、さっさと処分しよう。2〜3日はにおいがとれないぞ。逆に大いに気に入ったら、定期的に焚いて、部屋中のものすべてににおいをつけちゃうのもいい。彼女と一緒に焚いて、ガンガンににおいを染み込ませ、イヤな香をまとった醜女、とかいって、遊々白書ごっこするのも、この際よしとする。

それはそうと、お香というのは、昔、香水なんかがなかったから、そういうのの代わりとして使っていたものなんだよね。たとえば、平安時代なんて、なんか優雅な感じがするかもしれないけど、小便なんかは庭に垂れ流し、風呂もあまり入らないから、体臭がきつか

⬆黄土色の太いお香。ひと言で言うなれば、仏教系のにおい、という感じかな。よく、寺院で大きな棒状のお香が燃えているけど、ちょうどあんな感じのにおい。

⬆精神の案内者、という怪しげなお香。と、いっても、別にへろへろになるわけでもなく、普通のお香のにおいがするだけなんだけどね。におい的には悪くない。

⬆パッケージは怪しいが、別にそんな効果はない。ただ、お香くさいだけだ。解説書によれば東洋的なにおいなのだが、いったい、何が東洋なのかいささか疑問。

⬆これもパッケージが変だけど、女性のうなじのにおいは微塵もなくて、麝香鹿の尻の穴のそばのにおいがする。一般的にムスクと呼ばれているものだ。

これらのオイニーの感想は

いろいろとお香を紹介してきたけど、やはりこういう紙媒体の常として、どうしても今ひとつ感覚がわからないと思う。そこで、今回はデジタルメディアの利点を生かし、実際にお香を焚き、吸ったシーンを収録しておいた。ここに掲載したすべてのお香の感想は、付属されているCDの中に収められているので、思う存分、嗅いだ瞬間の映像を満喫してほしい。

多少、レイアウトは違うけど、ほぼ、このページと同じ画面が現われたら、知りたいお香の写真を

⬆ちょっとイリーガルですが、これは中国のお香。便所のにおいで意見が一致。

⬆粘土のようなお香。なぜか、ごく一部でハシジのようなにおいとの感想あり。

⬆マンゴ(赤面)の香りの、いわゆる便所の芳香剤のようなもの。入れ物がいかす。

⬆マンゴ(赤面)の香水らしい。ただ、200円という価格がとても怪しく、塗れない。

あなたの知らない世界はまだまだあるのです……

ったそうだ。今でいう、ガード下のにおいかな。で、こういった香を焚き、その煙を体に付けて、ごまかしてたわけね。これは世界中そうだったんだけど、フランスでにおいのごまかしに作られたのが香水なわけ。もちろん、今では使用法は違うけど、そう考えると、お香も古来からのにおい消しとして、使っちゃうこともできる。

やはり学生なんかはお金もないだろうから、この際、お香に頼るのもいいかもね。まぁ、5000人中4999人くらいには、坊さんのせがれだと思われるだろうが、インベーダーが60万円したとき、持ってたのはお百姓さんと坊さんだけ。いいじゃん、金持ちに見られて。

気分を高めるアイテム

⬅いかにも、といった外見のランプ。ただ、お香のカスを捨てるのが、ちとばかり面倒。
➡これも、いかにもソレっぽいお香立て。象は幸福や富を運んでくる神様とのこと。
⬇棒状のものは、こういったものに立てて使う。穴のあいた部分に柄を差すわけだな。

CDに収められています

クリックしよう。各お香の写真がスイッチになっているので、1回クリックすれば、すぐに映像が流れるはずだ。また、見終わったら、〝あー、つまんねー〟という文をクリックすれば、もとの画面に戻る。映像は途中で止めないほうが画面が崩れないので、押した以上、責任を持って最後まで見ること。

なお、ピンク地に緑の文が書かれている部分は、ちゃんとスイッチになっているので、なんかしら映像が流れるぞ。心ばかりのプレゼントだ、受け取ってくれ。

⬆フラワーキング。名前もすごいが、においもすごく、とてつもなくくさい。

⬆アンバー。マッコウクジラの香料。特にくさく、木が燃えている感じに近い。

⬆バニラ。これはもうそのまま、バニラの甘い香りがする。長時間はきついかも。

⬆ローズ。バラなわけで、煙もピンク色をしているが、もうめちゃくちゃくさい。

⬆ハニーコーム。何がハニーか理解に苦しむが、においは線香に近く、煙も少量。

⬆マンゴ(赤面)。このページに欠かせない一品だが、これもかなりくさかった。

⬆チャンパカ。金香樹のにおい。わりとさわやかな感じで、よもぎみたいだった。

⬆ロータス。いわゆる蓮。ラムネっぽい甘いにおいで、今回の中では一番よい。

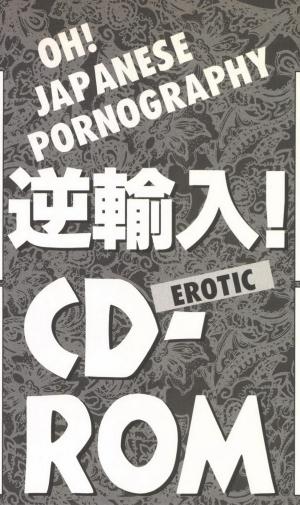
⬆パイン。マンゴ(赤面)と対で買いたい。におい自体は、お線香そのものである。

⬆オピウム。ケシの花。においは線香に近く、もう、なんか慣れちゃった感じ。

AFFAIR Vol.1

➡P.104

EXOTIC DOOR

➡P.104

SAMURAI Pervert interactive

➡P.105

Tokyonightlife interactive

➡P.105

日本のエロCD-ROM世界へようこそ

日本のエロCD-ROM世界という言い方も、日本なんだか世界なんだかわからなくて、面目ない。そんなことはともかく、今や世界はCD-ROMの時代である。日本も負けずにCD-ROMでいきたい。さてCD-ROMと言ったら、やっぱりエロであろうグヒョヒョ。日本にもエロエロなCD-ROMが飽和状態で、あんまり多過ぎてゲェップってのが現状だ。そこで我々は、エロCD-ROMに目ざとい人間となる必要があるのだ。

今、エロCD-ROMの中でもっとも多いのは、VTRのシステムをそのままパソコンで再現するタイプだ。１枚のCD-ROMの中に、複数のビデオデータが収録されていることが多い。ビデオぐらいビデオデッキで見ろ、という気がしないでもないが、CD-ROMだと携帯性、持久性に優れているという利点がある。アナログテープと違って半永久的に劣化しないのであるから、50年後にもう一度このビデオを見たいと思ったら、CD-ROMのほうがよいのだ。問題は、CD-ROMのプレーヤーが50年も保つかである。

それではビデオ型のCD-ROMを紹介しよう。この「ブルセラ伝説」であるが、タイトルからもわかるように、ブルマやセーラー服など、学生服に偏った内容のものである。これはCD-ROM２枚組でムービー80分、フォト192点が収録されており、なかなかのボリュームを誇る。フォトについては、のちほどまた紹介するとして、このムービーというのがいわゆるビデオである。残念ながら、音声データが大量のメモリーを消費してしまうため、長時間のビデオ再生は今のところできない。それでもビデオテープよりはよほど省スペース性に優れているので、大量に買い込んでも置場に困ることは少ないだろう。これがCD-ROMの魅力だ。でも、CD-ROMの魅力はまだまだあるぞ。もう、CD-ROMはエロのためにあると言っても過言ではない。

ブルセラ伝説

●ジャンル/ムービー、フォト　●メーカー/シュガー
●対応機種/ウィンドウズ　●価格/7800円

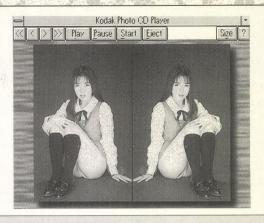
エロCD-ROMの世界は奥が深いのだ

先ほどもチラリと触れたフォト。写真だ。CD-ROMの中にエロ写真が腐るほど詰め込まれたCD-ROM、『プチマドンナ』は、セーラー服をテーマとしたヘアヌード写真集だ。CD-ROMの写真集のメリットは、腐るほど写真のデータが詰め込まれていても、決して腐らないことである。写真の耐久度が、デジタイズ化されることによって飛躍的に上がるわけだ。また、これまた省スペース性に優れており、分厚いアルバム何冊分もの写真が、1枚のCD-ROMに収まっちゃうわけだ。大事なエロ写真の隠し場所も、音楽用CDに混ぜておくだけという、そんな時代になっちゃったわけ。

エッチゲームもまたCD-ROM化されてきた。パソコンゲームでは、大量のデータを必要とするレンダリング技術を利用したアドベンチャーゲーム『監禁』が大ヒット。さらにコンシューマー機では、サターン版「スーパーリアル麻雀ＰＶ」が、これまた大ヒットを飛ばした。これもCD-ROMによる功績が大きいであろう。

そもそも新型コンシューマー機がCD-ROMに目を付けたのは、うまいものである。CD-ROMには、実に様々なメリットがあるからね。まず大容量。容量の点でパソコンがコンシューマーに圧勝していた時代が、もはや完全に終わってしまったのだから少々悲しい。さらに、なんと普通のCD屋さんで普通に売ってもらうことも可能なのだ。もうゲームショップなんか、必要なくなっちゃうかもしれないってんだからビックリ。

このように型破りなメリットを持つCD-ROMであるが、やっぱりちょっぴりエッチな我々としては、エロCD-ROMこそ興味深い。なんか新しいCD-ROMはないものか？　海外モノはどうだろう。みんなは、金髪で巨乳で顔の濃いお姉さんはニガテ？　やっぱりそうか。俺も。でも海外に目をつけたのはいいぞ。ひょっとして新鮮なモノが見つかるかもしれないじゃないか。そこで"逆輸入CD-ROM"の登場だ。アメリカ人が求める日本のCD-ROMというものを、ちょっと現地に行って買い戻してきちゃおうという、壮大かつ一見無意味な作戦である。

プチマドンナ

●フォト　●スパイスソフト
●ウィンドウズ、マッキントッシュ　●4200円

監禁

●アドベンチャー　●イリュージョン
●ウィンドウズ　●7800円

スーパーリアル麻雀ＰＶ

●テーブルゲーム　●セタ
●サターン　●8800円

世界のエロCD-ROM

世界には、いろいろなCD-ROMがある。とはいってもCD-ROMは世界のどこでも同じ規格であるからして、内容がいろいろあるということを言いたいのである。しかし我々はエロエロCD-ROM大好きっ子仲間として、世界をアッと言わせるエロCD-ROMを考えていきたい。たとえば各国の女性のヘアヌードが収められた大作、『世界のヘアヌード』などはいかがであるか。キューバ女性のヌードも、イエメン女性のヌードも、チリ女性のヌードも完全網羅のCD-ROMだ。

1ジャンルに執着したものもまた、CD-ROMは得意である。たとえば、散髪フェチのために美容師ギャルばかりを集めた『バーバー伝説』など、ファン号泣モノのCD-ROMだ。また夏着ギャルの、背中からうっすらと透けるブラジャーのラインばかりを集めた『ブラブラブラ』は、実在すればマニアックCD-ROMの頂点に輝くであろう。このように、CD-ROMには無限の可能性が秘められている。問題は、一見CD-ROMである必要がなさそうなことだ。

いよいよ逆輸入CD-ROMの紹介だ!

AFFAIR VOL.1

逆輸入CD-ROMの紹介第1弾は『AFFAIR』だ。「情事・浮気」という意味の意味深なタイトルであるが、はたしてその内容のほどは？　アメリカ人もビックリ。

⬅このように、おそらく日本に実在するであろう12本のビデオが収められている。

最初に紹介するのは、『AFFAIR Vol.1』だ。ジャケットに〝他ではれだいに見られない、超美少女とのインタラクティブ・デート・ムービー〟という、キャッチというか売り文句が書かれている。〝れだい〟というのは〝ぜったい〟の間違いだと思うのだが、このせいで、このCD-ROMが日本製ではなくアチラの国でパッケージングされたものであることが判明した。

ゲームをスタートアップすると〝KUKI DIGITALEROTICA〟というタイトル文字が堂々と浮き出てくる。これによりパッケージの〝アフィア〟という名前が、真っ赤な嘘であることが判明した。その後、いきなり裸の女性が現われて、胸を揉む揉む（102ページタイトル写真参照）。これがまたエロチックというよりは見た目に滑稽である。

そして肝心のメイン部分だが、実は12本の和製アダルトビデオを収めただけという、CD-ROMの王道パターンの域を出ていない代物であった。親切なことに、スキャナーで撮り込んだと思われるビデオのパッケージを見ながら作品を選択できるシステムになっている。ただ困ったことに、パッケージと内容がまったく一致していないのである。ちなみにセリフはすべて英語に吹き替えられているのだが、元のセリフが正確に英訳されているかどうかは判明できなかった。

⬆パッケージと内容が噛み合っていないのには閉口。左のパッケージの内容がこれだ。

EXOTIC DOOR

「美しいの体、可愛いの笑顔」という、助詞になんでもかんでも〝の〟を使ってしまおうという魂胆のキャッチが書かれたこのCD-ROMは、本当に日本製か!?

この『EXOTIC DOOR』もまた、逆輸入CD-ROMの怪しい一面があることが判明した。ジャケットに〝IZAKAYA〟などとメーカー名のごとく書かれているのだが、おおよそ〝居酒屋〟なんて名前の日本のCD-ROMメーカーは、今までに聞いたことも、これから聞くこともないような気がする。もし実在したらごめんなさい。

さてスタートアップすると、やっぱりタイトルが違うのである。〝HOT SKIN〟というタイトルが、画面に現われた。きっと日本では、『ホットスキン』というタイトルで販売されているのであろう。筆者思うに、販売許可を取ってないんじゃーないだろうか。話を戻すが、こちらは相当に手が込んだ作品である。内容は、やっぱり日本製のアダルトビデオを手当たり次第にブチ込んだものなんだけど、機能がかなり充実している。少なくともタイトル名と中身が一致しない、などということはなく、パラメーターによるビデオの評価まである。フォトのようなおまけ要素も盛り込まれており、制作者の意気込みが感じられることが判明したが、いかんせんセリフがオール日本語であり、輸入業者側の意気込みが感じられなかったのは残念である。

⬅左上はビデオの評価。左下はビデオのシステム。右はフォトだ。

⬆3つのモードがあるが、結局どれもビデオを見るだけである。大したものだ。

⬆このモードでは早送りまで出来ちゃう。だからどーしたというわけでもないが。

SAMURAI Pervert interactive

変態侍、または侍が道を踏み外すという意味の大胆なタイトル名を持つこの作品は、中島アキちゃんというかわいい女の子が大変なことをするCD-ROMだ。

3枚目は、CDに「侍」と漢字で大きく書かれた男らしいCD-ROMだ。この作品からは、堂々とビデオのタイトルを書くような開き直りは見られない。インタラクティブと銘打つだけあって、若干のストーリー性とコマンド選択による分岐があり、ゲームっぽい作品である。

⬆この、かわいいけどチョットとぼけた目をした彼女がアキちゃん。相当すごいことをしてくれる。

登場する女の子は、中島アキちゃんという娘ひとりだ。このゲームのセリフはすべて英語なのだが、向こうの人間による吹き替えではなく、なんと彼女自身の発音によるぎこちない英語なのだ。これは、最初から国外販売を目的として制作されたか、向こうの国で日本人を雇って制作された作品であることが想像される。

⬆〝白いの〟を選ぶと白い下着を、〝黒いの〟を選ぶと黒い下着を着ている。わりとムチャ。

モードは3つ。ピンク色のボディコンに身を包んだ彼女とウハウハするか、和服に身を包んだ彼女とグヒグヒするか、OLスタイルの彼女とムヒョムヒョするか、だ。ムービーで話が進み、途中に分岐が含まれる。分岐の内容は様々で、〝FUCK〟か〝KOKECHI〟か、などという内容である。この〝コケチ〟というのは予想通りコケシのことであったが、これがバイブレーターなどではなく本物のお人形のコケシであり、意外といえば意外だった。あと困ったことに無修正であることが判明したので、肝心の部分は割愛させていただく。

Tokyo Nightlife interactive

最後になりました。東京の風俗というものをリアルかどうかはともかく再現したCD-ROMがこれだ。ビデオとかのぞきとか、いろいろ体験できてお得か!?

最後はこの作品。東京の風俗を体験できるシミュレーション、と言ったら少々誉め過ぎかもしれないが、だいたいそんな内容である。実はこれ、上の『侍ナンタラ』とメーカーが同じであることが判明した。よって肝心のシーンはすべて未修正であり、筆者は大変おいしい思いをさせていただいた。なんちゃって、実はとても画像が悪く、デジタル画像であることも手伝ってか全体がモザイクがかっているようであった。はっきり見えたのは男のほうである。ゲンナリ。

⬆モザイクが入っていないものだから、これ以上は載せられないです。見ていて恥ずかしいものがありました、ええ。

内容のほうはテキストメッセージのないアドベンチャー、といったところだ。画面のオブジェクトをクリックすると、なんらかのリアクションが返ってくるか、何も返ってこないかだ。『MYST』に似ている。さっぱりわからない理由で進行し、風俗を体験していた。ストーリーもあるらしいが、さっぱりわからなかった。

⬆すばらしい。まるで歌舞伎町の入口のようでもあり、違うようでもある。

➡自分の部屋では窓をクリックすると開いたりとか、なんか仕掛けが多い。

キミもアメリカから逆輸入してみよう

魅惑の健康

学生時分、朝礼とかでパッタリ倒れちゃうヤツって、ひとりはいたよね。〝なにあれ〞って思ってみても、心のどこかで〝うらやましいナ〞って感じたことあるでしょ。あと、低血圧で朝に弱いのよって髪をうっとうしげに掻き上げる姿とかさ。でも、まがりなりにも働く女になってみてわかる、世の中、体力勝負の世界なのだなってコト。

気がつきゃたいして若くも美しくもなく、怠け者で早起きできない、その上、肌ツヤも衰え、目の下に巨大なクマを作ってなんて姿に我に返った日には、人生の長期戦に備えて体力付けちゃうゾってなもんだ。みんなも若さにかまけてちゃだめよ。

ところで、編集の仕事って病気持ちの職場といえなくもないのだ。モニターを長時間眺めることで起こる眼精疲労、座る姿勢を続けることで起こる、肩こりや腰痛、椎間板ヘルニア、そのほか、食生活の乱れや夜ふかし、徹夜などの不規則な生活なんかによる慢性的な調子の悪さとかね。そんな中で強くたくましく生き抜くため、自己管理はとっても大切。そこで、自分自身を見つめ直し、ポジティブで健康的な生活を送るべく挑戦したのだ。

実戦 おのれ 低血圧福永編

⬆やはりというか、外食中心の食生活があらわな状態。このままじゃ、身体の中が変になっちゃうんだろうな。外食だと、野菜とか身体によさそうなモノが取りにくいんだもの。どうにかしなきゃ、もう、若くないんだから。

健康診断の結果が配られた某日、編集部のあちこちから、タメイキが聞こえた(と思う)。私もご他聞に漏れず、〝再検査〞のメッセージをいただきました。まぁ、こんな不健康な生活を送ってたら、どこかにガタがくるのは当然だろうし、年齢に反比例する体力の減少も避けられない道。というわけで、少しでも健康に近づこうと、まずは、現状を把握することから始めたのだ。

で、日本IBMの『あなたをかえる食事と健康』を使って、食生活を振り返ってみた。自分の生年月日、身長や体重、活動パターンなどのデータを登録して健康カードを作成すると、一日に必要なエネルギー摂取量を算出してくれる。そして、自分の食べた食事を入力すると、摂取した栄養素のバランスがチャートで表示され、アドバイス画面に。

失ってわかる健康のありがたさ……

うーん、食べたものって、最近、コンビニ食とかファーストフードが多いよなぁ、と思いつつ入力すると、悲惨な結果に。私の食べたものの栄養のバランスは、キレイな円などほど遠くガタガタ。悲しいけれど、これが実状だ。

そうそう、このソフト、夕食のメニューまで考えてくれて便利だぞ。朝食や昼食、間食を入力すれば、足りない栄養を補う夕食のメニューを教えてくれるのだ。そのメニューも7タイプに分かれ、手の込んだ料理からインスタント食品までと、利用者のフトコロ事情や好みを考えてくれていてグー。料理の作り方もプリントできるのだよ。

ソフトに指示されるまでもなく、栄養のバランスのとれた食生活を送らねば、そのうち倒れるぞ、マジで。

⬆福永の足りない栄養を補充するメニュー。これって、夜中に、どこで食べたらいいの。

⬆こちらも、足りない栄養を補うメニューだけど、このほうが現実的。悲しいけど。

を知る!!

女傑久保編

⬆とある一日、久保の食生活を振り返った栄養素バランスチャート。外食では、どうがんばっても理想的な食生活は送れない。その分、休日には野菜や魚、海草類などを食べるよう心がけている。けっこう神経質なのかも……。

現実の厳しさと戦う女編集者、24歳

私ごとではありますが、今年始め、2回目の風疹を患ってしまいました。法定伝染病で、一般的に子供がかかると言われている病気ってのは、生涯一回こっきりモノだと思ってたので、正直ビックリいたしました。病院の先生には「マレにいるんですよ」となぐさめられ、周囲の人間には大笑いされと、さんざんな思いをしたワケですが、顔も体も絶不調だったその日が、私の誕生日だったっつーのも不幸。

その後、肝障害ってことで、1ヵ月の間は、酒と激しい運動は控えるようにとの注意を受けた。そんなワビシイ日々の中で唯一、気が晴れることと言えば、2、3キロ体重が減ったってなことぐらい。しかし、寝込んで痩せたせいで筋力と体力は目に見えて低下。その上、体重はもとに戻ってたってんだから、まったくもってナサケナイ。

そんな、怠惰な久保が『食事と運動』を使って身長や体重などの個人データを入力してみたところ、以外にも、そこそこの運動量をこなしているとの結果を得た。これは、自宅から駅まで歩いて10分以上と、けっこう距離があるのと、電車の乗り換えのために階段の昇降を繰り返しているためらしい。

そのほか、一日の食事メニューを選び出し、栄養のバランスを知るというコースに挑戦。これなら文句ないだろうと自慢できる、ある日のデータを入力してみたが、繊維不足で脂質の摂りすぎとのアドバイスを受けてしまった。いけない！　これでは、ふだんの食生活では、あまりに粗末な結果しか得られないってことじゃないか……。ふう。

⬆朝と昼に何を食べたか入力すると、おすすめの夕食メニューが表示される。

⬆しかし、現実の夕食なんてこんなモノ。わかっちゃいるけど、仕方ないのさ。

手近なトコロで、健康グッズ、使ってみました

さて、バランスのヨイ食生活を送ることを目下の目標にしつつ、スグにでも健康になりたい、とまずカタチから入ってみました。少し前に流行りものだった〝健康グッズ〟、ブームが去ったとはいえ、値段も種類も種々雑多で、選ぶにも四苦八苦状態。

苦労して選んだモノを、実際に使ってみた感想は、〝まぁまぁかな〟。気持ちいいといえば、気持ちいいんだけど、なんだかすっきりしない。使い方を間違えると、怪我をしそうなものまであるしね。写真で久保が着ているツボの位置を表したTシャツも、原色のハデハデで、お世辞にもカッコヨイものではないし、サイズが大きすぎて、ツボの位置も曖昧。ヒトの身体もS、M、Lの3サイズなワケないよね。結局、数多くの〝健康グッズ〟から、自分に合ったモノを見つけ出すのは大変だということかな。

やはりカタチから入ったのは間違いだったと反省し、しかし、少しでも楽をして健康になりたいふたりは、比較的簡単そうな〝ツボ〟を試すことにしたのだ。

➡本当にこれ着て、ツボ押すヒトいるのかな、まったく。

⬇〝健康グッズ〟いろいろ。グッズもいいけど、人間の手でマッサージしてもらうのが一番気持ちヨイみたい。

東洋の神秘で体調万全

痛いってば〜!!

⬅肩コリに効く〝合谷〟というツボを押してもらっているところ。常日頃、姿勢の悪い久保は、とても痛い思いをしたらしい。ババアね。

健康になろうって言いながら、積極的にスポーツやるぞ路線に行きたがらない福永、久保のふたりが目を付けたのは、なんと経穴〝ツボ〟なのだ。パソコンを使ったオフィスワークで起こりがちな目、肩、腰の異常に抜群の効果を発揮してくれそうな気がするものね。

さて、人間の体に600以上存在しているという〝ツボ〟。0.5ミリ程度のサイズながら、バッチリその場所を押さえることができれば、まさしく、ツボを押さえた効果が得られるというワケ。探し方としては、押さえてみて特別痛く感じる所や温かく感じる場所は、ツボである可能性が非常に高いってこと。どこを押せば体のどの場所に効果があるのかってことを理解しておくとよいよね。

人体をスミからスミまでまさぐりまくって見つけだされたツボの数々。今をさかのぼること2000年前には、投薬とともに症状に合ったツボを押さえる治療が行なわれ始めたってんだから、由緒正しき東洋医学なのだ。全身の調子を整え病気を治すという点で対処療法の西洋医学とは異なる治癒効果を期待できるというワケ。だから、急性の病気や痛みには施術してはイケマセン。それから、入浴、食事、運動、飲酒直後にツボを押すことも控えるコト。

ところで、CD-ROMのムービーとして収められているのは、目、肩、腰に効く、いくつかのツボの中から選び出したもの。場所ごとに押さえ方や揉み方が微妙に違うので気をつけて見てみてちょうだい。左で紹介したソフトを使えば、よりきめ細かいアドバイスや自分でも気がつかなかった異常が発見できるかもね。

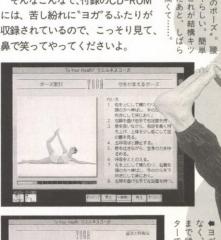
⬆⬅ツボに関する様々な情報を得ることができる『ザ・経穴Version1.0』。代表的な症状からツボを選択することもできる。文字、画像、音声で操作も簡単だ。発売はカイムールから。
➡富士通パソコンシステムズから発売されている『ツボ・リラクゼーション』。見た目がオシャレ。

宇宙と一体になれる!?

これがヨガだっ

極めれば、大宇宙との一体感が得られるという〝ヨガ〟。激しい動作や難しい技術がなくても、簡単に健康になれそうだったので、富士通パソコンシステムズの、『ウエルネスヨーガ』を見ながら試してみたのだ。

ソフトでは、ヨガのポーズを取るきれいなおねえさんが微笑んでいるし、ヨガの歴史などのナレーションをテレビアニメ『ルパン三世』の次元大介役の小林清志さんが担当していて説得力十分。で、その気になってしまった私たちが大間違い。ポーズを取るどころか、両手のひらをうしろで合わせるだけで、腕がつりそうになり、悲鳴をあげてしまったのだ。準備運動もせず、ヨガのポーズだけを真似たのがそもそも無謀なワケで、ちゃんと呼吸法を取り入れ、心も落ち着けてヨガしなければならなかったのだ。うーむ、さすがインド5000年の秘法だけあるぞ。

そんなこんなで、付録のCD-ROMには、苦し紛れに〝ヨガ〟るふたりが収録されているので、こっそり見て、鼻で笑ってやってくださいよ。

➡これは、〝ハトのポーズ〟。腰痛や糖尿病にヨイらしい。簡単そうに見えて、これが結構キツイ。ポーズとったあと、しばらく腰が痛くて、痛くて……。

足が伸びてるばっ

⬅ヨガのポーズの説明だけじゃなく、歴史や原理、呼吸法などまで詳しく解説している。マスターできれば健康になれるはず。
➡一本足のポーズ。

海外"健康"ソフト事情

健康に対する意識の高さは、我が日本よりは、海外かな。特にアメリカ人の健康に対する信奉って並大抵のものじゃない。それは、店頭で販売されているソフト事情でもうかがいしれる。日本産のソフトでは、いわゆる医学書系のものは何万円もする高価なものだったり、専門的すぎだりする。しかし、輸入盤だと、お子さま向けのものから、家庭で気軽に健康チェックが行なえるソフトまでと、実に幅広く発売されている。価格も、手頃なものが多くて、店頭価格が2000〜5000円ぐらいだ。

実際に、輸入盤のソフトを数本見たところ、テキストの量が膨大で、ちょっと辛かった。また、写真でも目を背けてしまうような怪我や病気の症状が、ムービーで収録されているのも強烈。けれども、現実に怪我や病気になったときには、このムービーを見ているか否かで、対処法が違ってくるのも事実だ。わからない医学用語なども、説明画面で簡単に知ることができるので、慣れてしまえば辞典などで調べるよりずっと早くて便利だ。

そして、エデュテイメントふうのソフトにしても、人体をテーマパークに見立て、遊んじゃおうっていうのも、〝人の身体〟に対して意識が高いからできるアイデアだよね。しかし、食事の管理などをしながら、個人にあった健康的なスポーツトレーニングのメニューを立ててくれるソフトでは、ウェイトリフティングの選手やボディビルダーの身体を目標にしていたりと、日本人の感覚からしてちょっと極端に思える部分もある。そういう意味では、日本人の感覚にあったメディカルチェックソフトの発売を期待したいと思う。

⬆海外の健康に関するソフトのパッケージの数々。競合ソフトが多いので、目を引くようなインパクトのあるデザインになっているのではないかな。

こんな遊園地、行ってみたい?

⬅この画面は、『WELCOME TO Bodyland』のメインメニュー。ここから、髪や目など12ヵ所にもわたる身体の細部への探検が始まるのだ。

うーん、濃すぎる

⬆この画面は、『Multimedia WORKOUT』。このトレーニング方法を実践できれば、健康以上に、がっちりよい筋肉がつく。

健康になるつもりだった対談

久保　なんか、身体痛いんだけど。
福永　そりゃ、準備運動をしないでヨガなんぞすると、〝バキッ〟やら〝ゴキッ〟とか身体が泣くよ。
久保　ヨガって、見るのとするのでは、大違い。こんなにハードなものだとは思わなかったわ。
福永　結構、辛そうだったものね。
久保　そー言う、ネーサンだって。
福永　ふん。ジョギングとか、急に激しい運動するのは、無理だと思ってヨガにしたんだけど……。
久保　だまされたよね。
福永　まぁ、本格的なヨガは、呼吸法や瞑想法を合わせたもので、もっと精神的に鍛えるって感じらしいよ。本格的に実践すれば、心も身体も健康になるらしい。
久保　ちょっと試して、身体が痛いなんて言ってる場合じゃないか。
福永　継続しなければ、効果はないし。固い意志で強行しないと健康にはなれないってワケだな。
久保　とにかく、私の場合、日頃の健康管理つーか、規則正しい生活とかに気をつけなきゃダメだわ。
福永　ねーねー、どうやって？
久保　むぅ。こ、これは……、気合と心意気で実現するのよっ。
福永　なんか現実的じゃあないけど、いつから実践するの？　この仕事してると難しいと思うけどな。
久保　そこが問題だよね。何かを思いたったら、即、実行に移す行動力がほしいわ。他力本願な私。
福永　グチってないで、これっていうもの、何かないの？
久保　水泳。水泳したい。そう言えば、ネーサン、昔、エアロビしてたんだって？
福永　そーよ。3ヵ月ぐらい続けたある日、ぶっ倒れて入院したのよ。エアロビのせいっていうわけではないけど、やめちゃった。
久保　続けていれば、違う福永サンになってたかもね。
福永　こんなトコロにいないわい。
久保　ところで、これから始めたいっていう健康法ってある？
福永　やせたい……。
久保　それって、健康に関係ないじゃん。不健康でもやせるよ。
福永　だから、健康的にやせるの。下腹だけ出てて、あとの部分が貧弱なのって情ないもんねー。
久保　それって、私のことですか。
福永　いやいや、一般論だよ。
久保　じゃ、なんで笑ってるのォ。

健康に(!?)なったつもりのふたり

至福の1024年王国

マルチメディア

バカチン市国

第2回　WINDOWS平成7

いまだ実体のつかみにくいマルチメディア。その難しいテーマにするどくメスを入れるおなじみバカチン市国マルチメディアだが、レーザーメスだから傷跡は残らないので非常に安心。術後1週間からOK。秘密厳守します。

白熱！ 大討論会!!

WINDOWS95派 VS 非WINDOWS95派

司会　もはや時代はマルチメディア。インタラクティブという言葉について即興で講釈のひとつでもたれることができなければ、女の子に鼻もひっかけられないという昨今の状況ですが、そんなマルチメディアの寵児と言えば、やっぱりウィンドウズ95。というわけで、バカチン市国(脚注1)マルチメディアのコーナーではありますが、今回はウィンドウズ95についての討論を行なってみたいと思います。スタジオには、ウィンドウズ95肯定派と否定派、それぞれ何人かのお客様に来ていただきました。皆さん、こんばんは。

皆さん　こんばんは。

司会　読者の方々も、この討論会から、ウィンドウズ95に対する自分なりの何かをつかんでいただければいいですね。それでは始めましょう。まずは肯定派の方から。

山田　マックみたいでかっこいいから好きかな。

司会　それはいいかげんすぎる。

石田　ちょっと、おトイレに行ってきていいですか。

司会　どうして始まる前に済ませておかないかなぁ。

中田　オレはね、インストールに時間がかかるのが好き。

石田　ちょっとそこ、通してください。

松田　おい、押すなよ。

司会　そこのふたり、人の話を聞くように。では次、否定派の人。

高田　95ってのが、ぴったりした数字じゃないのがイヤだな。どうして100にしなかったんだろう。

岩田　いや、あれは、95という100にもうちょっと足りない、という数字をあえて使うことで、いつまでも上を見て進歩していく、という気概を表わしたのだろう。

全員　おおー。

司会　えー、次の人。

WINDOWS95の神

マルピョコモンチ

浜田　うちの子がウィンドウズ95が欲しい、持っていないと学校でいじめられるんだ、買って買ってーと泣きわめくのです。

司会　はあ。

浜田　しかし、どんなものでも簡単に手に入るような状況は、子供の教育に非常に悪いと思います。

時代の波は今！

やはりこれか？

ビビンバ敏太とボボンバ凡太の 全国PCめぐり

ビビンバ敏太(以下ビ)　どうもー、お久しぶりですが、我々でーす。
ボボンバ凡太(以下ボ)　まいどー、どうにもこうにも、我々でーす。
ビ　いやー、しかしあれですね。時代はPC一色じゃないですか。
ボ　ほー、どこらへんが一色です。
ビ　いや、ここらへんとかこことか。
ボ　ここらへんはどうでしょうかね。
ビ　ここらへんももう一色ですね。
ボ　目が悪いんじゃない(笑)。
ビ　ビタミンAが不足気味(笑)って、そうじゃないでしょ(笑)。
ボ　PCが流行してるって話なんでしょ(笑)。わかってますって。
ビ　素直じゃないなあ。というわけで、今回のお題は、日本全国PCめぐりの旅、ってきっついなあ。
ボ　お時間もないことですので、さっそくまいりましょうかね。
ビ　まいりました(笑)。
ボ　**GATEWAY**なんてどーすか。
ビ　**ゲー、っと、ウェー**。いやー、フライトシミュレーターやりすぎ。
ボ　あんまりアレなんで、お客さん静かになっちゃいました(笑)。続いて、**ペンティアム**でいってみよう。
ビ　キミはセーターを編み棒で編むか。私は**ペンで編む**(笑)。
ボ　やれるもんならやってみそ。次は**アイデーイー**なんてどうだ。
ビ　体まで要求しないから、愛だけで、**愛でいい**(笑)。だからふたりっきりでお忍び旅行にいこう。
ボ　お、どこへいくかね。
ビ　拡張IDEだけに、**熱海(ATAPI)**なんでどうですか。**ATAPIバカよね**。
ボ　具合悪いなあ(笑)。次は**IBM**なんてどうだ？　難しいでしょ。
ビ　**I、いつも、B、バッチリ、M、もうかってます**(笑)、ですかね。
ボ　新手できたね。じゃ**CPU**。
ビ　**C、これで、P、パソコンが、U、売れるぜ**(笑)。うーん、意味不明か。
ボ　それはこっちのセリフです。では、**SCSI**。これはどうだ。
ビ　私は素うどん。キミは素ラーメン。あ、あそこでなんの変哲もない火事が。**素火事か**(静寂)。
ボ　道徳的に無理があるんじゃない。さっさと次。**バイオス**なんてどう。
ビ　これはまあ、重要ですからね。スイッチも1回だけじゃなくて、2回は押さないと。つまり……。
ボ　**倍押す**(笑)。なんだかね、今日はあんまりさえてないんじゃない。
ビ　PCだけに、**語感が重要**だったんだけどね(笑)。ほんじゃまた。

全国PCマップ

泣くからといってすぐになんでも買い与えていては、ものを大切にしようという気持ちが生まれません。きっと1年もしないうちに、もっと新しいものが欲しくなるに決まってます。
司会　はあ。
浜田　そこで私は、自分で材料を買ってきて手作りのウィンドウズ95を子供に与えることにしました。
司会　いいんですか、そんなことしちゃって。
浜田　最初は、友達の持っているのと違うと言ってゴネてましたが、どれもウィンドウズ95に違いはないだろうと叱ってやったら文句を言わなくなりました。今では結構気に入って使っているようです。
司会　結局肯定派なんですか、否定派なんですか。
浜田　私が言いたいのはですね、現在の家庭内教育のですね……。
係員　浜田さん、お電話です。
浜田　はーい。
司会　いろいろと考えさせられるお話でした。次の人。
菅田　そんな急にウィンドウズ95を出すって言われても、困ります。去年ウィンドウズ94を買ったばかりなのにどうしてくれるんですか。
司会　えー、議論は尽きないようですが、このへんで終わりにしたいと思います。今日はみなさん、どうもありがとうございました。
係員　重田(脚注3)さん、お電話です。
重田　はーい。

課長に言ってやったんですよ

動物にも優しい！

脚注のコーナー

●(脚注1)バカチン市国
前回も説明したが、ログイン本誌に大好評連載中のオモシロお笑いコーナー。誰も止める人間がいないので、担当者たちがつい調子に乗ってしまい、もう3年以上続いている。これまた前回で説明したが、「バカチン市国」は言うまでもなくバチカン市国のパロディであり、非常にバチあたりなアレではあるが、この前新しく入った進行さん(脚注2)に「バチカン帝国」という具合にものすごく間違われてしまい、ちょっとツラかったです。

●(脚注2)進行さん
雑誌を滞りなく発行するため、いろんなスケジュールを管理する役目の人。

●(脚注3)重田
病弱な両親と弟、妹たちを養うため、幼いころより額に汗して働き続けてきた苦労人。そんな彼も、去年の春、つつましいながらも所帯を持ち、この秋には第一子の誕生を控えている。しかし、この電話は、妻フミ子が交通事故にあったという知らせであった。これより、彼の運命は大きく急転回していくのだが、その話はまた次回に。

新製品紹介

最新PC内蔵 電気炊飯器

アイクロンフト社製、高機能PC内蔵電気炊飯器をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。本マニュアルをよくお読みいただき、快適な炊飯をお楽しみください。

おいしいご飯を炊くためには、おコメの特性を入力する必要があります。使用するおコメについては様々な種類があります(付録A参照)ので、使用するおコメについてはおコメ添付のマニュアルをよくお読みください。おコメ特性入力は、プロンプト画面からA>RICE.KOMEと入力してください。また、入力終了の際、リターンキーとコマンドキーを同時に押すことにより、おカボ、ウルチ米選択画面が表示されます。アルトキーを押しながらおコメ入力画面を起動すると、オカユ選択ができます。

「お水またはおコメが違います」

という警告が出た場合、特性の入力に間違いがありますので、もう一度最初から入力してください。

おコメの特性入力が終わったら、続いて水を入れます。炊きたいタイプによって、水の種類、量が違います。水の選択はA>MIZU.TXTと入力してください。また、水についても、ご使用になる水に添付されている特性のマニュアルをよくお読みください。入力に関しては、矢印キーで画面がスクロールするので、すべての項目に入力してください。

「お水またはおコメが違います」

という警告が出た場合、特性の入力に間違いがありますので、もう一度最初から入力してください。

「おコメのバージョンが違います」

というメッセージが出た場合、おコメが古いか、あるいはOSが古いと考えられます。お買い上げになったお店か、当社へ連絡してください。

「メモリー不足です」

という警告が出た場合、炊飯器のメモリーが不足しています。メモリーを増設するか、炊飯設定ファイルを開いて、メモリーを確保してください。詳しくは巻末資料Bおよび、添付の小冊子を参照してください。

また、当社では炊飯ユーティリティー『MSライス』を発売しております。ご使用方法はいたって簡単。これにより、さらに簡便な炊飯が可能になります。　(以下略)

図1

⬆本電気炊飯器はＯＳの入れ替えに伴なう再フォーマットも簡単に行なえます。

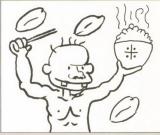
図2

⬆マルチタスクなので、炊飯中にテレビを見たり本を読んだりすることも可能です。

図3

⬆おコメを炊くだけでなく、ソフト次第でなんでもでき、上位互換性も完全です。

図4

⬆次々と次世代器が市場に投入されますが、機能は変わらないので安心してください。

沢村健の『戦争と平和とざるそば』

夏の日差しが容赦ない。それなのに俺の体は、もう汗を流すことさえ忘れたかのようだ。

ここは前線。俺は兵士。となれば、やることは戦争しかない。もうずいぶん、戦争以外のことはやってないように思える。俺は、汚れた指で、昼飯のフタを開けた。カップ式の水ようかんだ。もうずいぶん、水ようかん以外のものは食べていないような気がする。補給系統が混乱していて、3ヵ月前から水ようかん以外の食料を送ってこないのだ。俺は惰性で、スプーンを口に運び続けた。

ざるそばが食べたい。そんな考えが、ふと頭に浮かんだ。

俺は、郷里に残してきたフィアンセ、ミヨちゃんのことを思った。彼女は、伝説的なざるそば作りの名人だった。彼女の作るそばの腰は殺人的で、年寄りだと3日3晩噛み続けても噛み切れないほどのものだった。俺も一度、油断して喉に詰まらせて死にそうになったが、ミヨちゃんに背中に喝を入れてもらってなんとか助かった。

彼女の名声は四海に轟き、あらゆる国から彼女のそばをひと口食べようと、たくさんの観光客が訪れた。そういった連中はとんでもない数だったが、そんなとき彼女は決まって、必殺技“手打ちハリケーン2×2”を使っていた。親指と人差し指、中指と薬指でそば粉の固まりをひとつずつ持ち、さらにそれを両手で行ない、豪快にブンブン振り回してそばを打つのだ。

ここにミヨちゃんがいれば、きっとあっという間に敵軍をやっつけちゃうのに。俺はそんなことを考えながら、水ようかんを食べた。

高ピョンのゴメンそれオレ

ああ、なんてオレは悪いやつなのだ。これはワンマンバスでのお話。私のポリシーは、誰よりも先に“次、降ります”のボタンを押すことにあります。もう、小学生がいようが、幼稚園児がいようが、彼らよりも先にボタンを押し……(つづく)。

シロートさんのための Windows95 Q&A

Q なぁ、ウィンドウズ95が出たら、買う?
A 買うな。どんどん買うな。95個は、買うな。もう、死ぬほど買うでしょ。
Q　絶対だな。
A　ああ、絶対だ。おまえは?
Q　何が?
A　だから、おまえはウィンドウズ95が出たら買うのかって聞いてんだよ。買うのか?
Q　買わない。
A　なんで?
Q　なんでも。
A　どうして?
Q　どうしても。
A　オレは、95個も買うって言ってんだよ!?
Q　ありがとー。
A　あ、おまえ……。
Q　そうだ、オレは九官鳥だ。九官鳥のキューちゃんがウィンドウズなんかやってられるっかってんだ。なぁ、そうだろアントニオ。
A　そうか、メンゴ、メンゴ。そうだったな、おまえ九官鳥だもんな。九官鳥にウィンドウズはシャクだわなぁ。オレが悪かった。
Q　気にするなよ、アントニオ。ところで、ウィンドウズ95が出たら買う?　な、アントニオ買う?
A　だから、さっきから買うって言ってるだろ。何度、言わせるんだよキューちゃん。
Q　ああ、メンゴ、メンゴ。オレってトリアタマだからさ。
A　まったくだぜ、バカ。
Q　おたけさん。
A　誰?
Q　おたけさん。
A　どこ?
Q　おはよー。
A　ああ、おはよー。
Q　なぁ、ウィンドウズ95が出たら買うか?
A　ああ、95個は買うな。
Q　おたけさん、おはよー。
A　こいつ、なんだ。バカか、おまえ。
Q　バカは、おまえ。
A　おまえだよ、バカは。
Q　おまえだよ、バカは。
A　おまえって言ったらおまえだろ、バカ。
山本　な、この九官鳥、会話してるような気がしないか?
高橋　バカか、おまえ。
山本　おまえだよ、バカは。
高橋　なんだとー(飯嶋風で)。

Windows95の権威
ピョンちゃん

ビジュアルばあさん

BY 長谷川マッチー

大募集 for Windows

株式会社大山崎いちべえ商会社長、山崎寅之進は投稿マニアである。今日も丸の内のオフィスでは、企画会議のまっ最中なの。窓付き。
どうでしょ仮面(以下ど仮面)　実はですね、今回はウィンドウズで攻めたいんですが、どうでしょ?
山崎社長　ほほぅ、大きく出ましたね、ど仮面クン。
竹田専務　チミね、ウィンドウズって何かわかってんのかね。
ど仮面　それがですね、みんな買うって言ってるんですよ。
山崎社長　ほほう。
ど仮面　ウィンドウズのウインドーを開いたら、港が見えるプログラムっていうのは、どうでしょ?
山崎社長　ほほう、メリケン波止場かね、ど仮面くん。
竹田専務　古いね、淡谷のり子だね。まぁどぉおあけぇればぁ……。
ど仮面　スクリーンセーバーセーバーなんて、どうでしょ?
竹田専務　はぁ?
ど仮面　だから、スクリーンセーバーセーバーですってば。どうでしょ?　ね、いかが。
山崎社長　説明したまえ。
ど仮面　簡単に説明しますと、スクリーンセーバーセーバーは、スクリーンセーバーが動作した瞬間にマウスをさわっちゃうマンかな。
山崎社長　それは、スクリーンセーバーセーバー男ですか。
ど仮面　そ、そうです。
竹田専務　それって、何が楽しいのかね?
ど仮面　画面焼き付き防止防止マンって、どうでしょ?　他人のマシンのスクリーンセーバーも容赦ないよ、オレは。
　あー、あんたのことだったのか、それ。がんばれ、がんばれ、ど仮面、山田太郎(ど仮面の本名)。

高ピョンのゴメンそれオレ　ます。とにかく彼らってボタンを押すのが好きですから、この勝負には負けられません。彼らがボタンを押すか押さないかの寸前で、私は思いっきりボタンを押してやります。そんなとき彼らはかわいい。特に指先が……。でも容赦しません。

第11回

特別復活編

多大魔一。あ、変換しちゃった。あらためて、ただいまー。帰ってまいりました。本誌では終わったのだけれど、こちらで復活です。

競馬中継を見よう！

ども、競馬番長様のお帰りです。自分で言うことではありませんね。ま、とにかくログイン本誌では16、17合併号で最終回を迎えたわけなのですが、このたびめでたく復活を遂げたのです。うれしい？

今回のテーマは、〝競馬中継〟であります。これが決まったのは、ある日の編集部での出来事がきっかけでした。

「コラァ、ハルト。なんでワシが1位なんじゃあ」、ゴワッチェ岩尾、略してゴワ尾が、ログイン15号で行なわれた編集者入稿レースで優勝してしまったことをネに持ち、2位のハルトにインネンをつけてます。これは、誰が一番遅く原稿を入稿するかを競ったレースであり、これに優勝することは、とてもハズかしくダメなコトなのです。

「おマエがもうちょっと遅く入稿すれば、ワシが優勝せんかったのに、どうしてくれるんじゃ」

「そんなこといわれても……。優勝したくなければ、もっと早く原稿書けばいいじゃないですか」いつもの通り、オドオドしつつ、ハルトは反論します。

「人間にはできることとできないことがあるんじゃ。無理言うな」

ダメです。まったくもって、理屈の通じる人ではありません。

ヤバイ人と関わっちゃったなあ、と思いつつも、ハルトはひとつの提案を行なうのでした。

「競馬のページでの勝負は、競馬でつけましょう。幸い、ボクが毎週行っている乗馬クラブがあるので、そこの馬を借りてレースをし、勝ったほうが優勝ということで」

「なに、勝負！ 優勝！ 勝利！ とな。わかった。受けて立つぞ」

〝勝負〟、〝優勝〟、〝勝利〟という言葉のかっこよさにダマされ、すっかりインネンをつけた目的を忘れてしまったゴワッチェ岩尾、略してゴワ尾と、まんまと彼をダマしたハルト。勝利はどちらの手に？

競馬ナデーナデ物語 バカボン佐竹

柴田屋(以下柴田) 本誌の連載も無事最終回を迎え、お疲れ様でした。今回は珍しく対談方式ですか？

佐竹博士(以下博士) うん。やっぱラストだからね。最後くらい、こうきゅっと、Qと、『怪盗Q』ってな感じで、締めたいじゃない。

柴田 なんです、ソレ!? あー、今度担当したソフトですね。ちゃっかり宣伝して、このしっかりもの！

博士 で、今回は競馬中継がテーマなんだよね。

柴田 そうなんですよ。なんか言いたいことってあります？

博士 ソフトまでもらって言いたくないけど、フジテレビが放送してる〝スーパー競馬〟、これだけはもう絶対に見ないことにしてるんだ。

柴田 また個人攻撃ですか？

博士 だって、パドックはもちろん、オッズもまともに紹介しないんだぜ。

柴田 それと、夏木ゆたかの早口司会にガマンできなくなったと。

博士 古いな～。それって7年くらい前のことだよ。アレは凄かったね。なんたって競馬中継もしない、純然たるクイズ番組だったもんな。

柴田 じゃあ、それ以前の競馬中継ってのは、どうなってたんですか？

博士 メインレースの放送だけなら、昔は土曜日をテレビ東京系列が、日曜日は地方のローカル局が放送してたんだよ。ところが、これに狙いを付けていた局があったわけだ。

柴田 フ、フジテレビですね！

博士 そのとおり。おかげで貧乏なローカル局は追い出されて、その時間帯は代わりにゴルフや横浜ベイスターズの野球中継、それにつまんないトーク番組になってしまったのだ。

柴田 なんてことだ……。フジテレビには、ローカル局に対する寛容の心がなかったんですかね？

博士 なにせ当時のフジテレビときたら、毎週のように視聴率3冠王を達成していた最盛期だよ。まさに邪魔する局はブッつぶすぞ！ くらいの気迫だったんだろう。

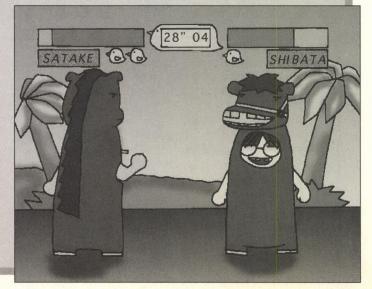
柴田 くぅー、なんたる卑劣漢……。

博士 ホモなんじゃないかと噂のあったアナウンサー、長田さんの出番も、これ以後めっきり少なくなってたしさ。つまんないよな～。

柴田 あっ、でも僕は、スーパー競馬の〝木佐彩子〟さんが好きですね。

博士 えっ、オレもオレも！

柴田 ……。

博士 彼女は特別なんだよ～。

レース開始だ、スタート！

左ページのような次第でレースをすることになった、ゴワッチェ岩尾と川村ハルト。ハルトが週末ごとに通っているという、乗馬クラブにやってきました。京王新線は、初台駅近くの公園です。先程まで雨が降っていたので、人がまったくいません。絶好の乗馬日和と言えましょう。今気がついたのですが、珍しくデスマス調で語っておりますが、続行します。

レース名は、やっぱこれが一番燃えるというわけで、秋の天皇賞2000メートルであります。古馬の最高栄冠といっても過言ではないこのレース。こいつに参加できるなら、もうあたしどうなってもいい、という女子高生はあとを断たないほどの大人気。これを利用すれば、彼女らは思いのママです。

本題に戻りましょう。岩尾が選んだ馬は、馬名ゴワスツヨシ。そしてハルトが選んだのは、ハルトキャップです。これらの名前に見覚えがあるかたは、記憶力に自信を持ってもいいかもしれません。入稿レースのときに、それぞれふたりにつけられた名前と同じものを、馬よがんばってくれという思いを込めて与えたのです。どちらが勝つのかは、実力伯仲でまったく予想がつきません。

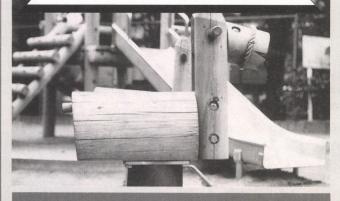
このレースの結果が知りたい人は、早く〝馬と生きる〟のムービーを見てください。そこには、モノスゴイ世界が広がっていることを保証いたしましょう。さらに、世の中にはいろいろな人がいる、ということもわかるはずです。

では、いよいよ出走であります。

1番

王様プレーの九州男児
ゴワッチェ岩尾

九州からやって来た、本物の九州男児。乗馬歴はないも同然だが、そこはそれ、男のパワーで押し切るのだ。男前、ツワモノ、ゴワッチェなど、様々な称号を持っているが、どれも競馬には無関係。だが、馬とのコミュニケーションは、ゴワスツヨシが牡馬なので、男と男が腹を割って話せば大丈夫と、豪語している。

ゴワスツヨシ

6歳、牡馬。おとなしい馬で、それが災いしてか、いままでいいところまでいくのだが、勝ち星にはめぐまれていない。今回のレースでは、数多くの馬の中から、岩尾自身が選び出した馬だ。彼はこの馬の潜在能力を高く買っているらしく、この馬さえいれば勝利は間違いなしと言い切った。木でできているように見えるのは、光の加減である。足もとも、断じてバネではない。

2番

ムチを使われれば最高
川村ハルト

毎週この乗馬クラブに通っているらしいが、ムチを使うより、ムチを使われるほうが得意なようだ。乗馬歴は3年ほどあると言い張っているが、その乗りこなしかたを見ていると、かなり疑わしい。とはいえ、言い出したからには何か秘策でもあるのかもしれない。なんだかんだいっても、恐い相手であるのは間違いない。

ハルトキャップ

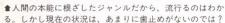
5歳、牝馬。ものすごい暴れ馬だが、それがハルトの奴隷根性と合うのか、いつもハルトが乗っている。成績は素晴らしく、このレースでは絶対本命に押す人は少なくない。GⅢ６勝、GⅡ４勝、GⅠ３勝と、今ノリにノっている馬と言えるだろう。とはいえ、雨上がりの重馬場で、どれだけその追い込みの脚が見られるのかは、ちょっと疑問だ。材質については、木もバネも使ってない。

実録パソゲー維新

憂いて候

氾濫するエッチゲー！

⬆人間の本能に根ざしたジャンルだから、流行るのはわかる。しかし現在の状況は、あまりに歯止めがないのでは？

押し寄せる海外ゲー！

⬆見た目の美麗さ、開発にかける資金力、技術力において、今の国産ゲームでは太刀打ちできない。

低迷気味の国産ゲー！

⬆類似ゲームが多発され、オリジナリティーや斬新さに欠ける作品が圧倒的に多い。遊べないことはないのだが……。

ああ！　昨今の国産パソコンゲームはいったいどうなってしまったのだろうか？　今ほどの技術力、マシンパワーはなく、ごくごくベーシックなハードが全盛だった10年ほど前。我々ユーザーはタイトルがリリースされるごとに狂喜し、また乱舞してそれらのゲームに没頭した。現代から見れば、当時はグラフィック、サウンドなどの演出面はもとより、内容すらも稚拙なゲームが多かった。にも関わらず、オールドパソコンユーザーにとって、昔のゲームは本当に楽しいものだった。一切の疑念、一抹の不安を抱くこともなく、ゲームを心から楽しめた昔……。それなのに、ああ、それなのに！　現在、そんなゲームに出会うことが少なくなったのはなぜなんだ!?

と、愚にもつかぬグチをこぼしているのは、都内のパソコン誌、ロ◯インの若手編集者、西澤奇妙丸である。年若いワリには考え方がオッサンな西澤は、低迷する現在のゲームを憂うことに、日々を費やしている。西澤曰く、最近の国産パソコンゲームをダメにしているのは、次の３つの理由だという。ひとつは、いたるところに氾濫しているエッチゲームの存在。もうひとつは、高い技術力と演出を誇る海外の秀作が、怒濤の勢いで迫ってくる現況。最後が、特にロールプレイングに見られる類似ゲームの多さである。この意見が的を射ているか否か。それを世に問うため、若手編集者、西澤は立ち上がったのだが……。

どうなる？ 日本のパソコンゲーム!?

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ふたりの若者が時局を憂い……

西澤　狂介

天保142年(1971年)、武蔵国生まれ。日本史に関する知識を生かして、ログイン戦国班の一員として奔走。似たものゲー、エッチゲーのはびこる業界を憂いているが、英語に弱く、海外の高性能ハードに憎悪の念を燃やしている。

柏崎錦之助

弘化130年(1974年)、薩摩国生まれ。西澤と同時期にログイン入り。ハード班で活動するうち、日本の技術が世界から遅れつつあることに気づき、国産マシンの開国化を提唱する。短慮な同僚、西澤の行動をひそかに懸念している。

業界の新たなる夜明けを目指して立ち上がった!

現在のパソコン業界の世直しのため、立ち上がった西澤は、どこからか幕末の志士の装束と刀を持ち出してきた。そして奇妙丸というペンネームを、わざわざ〝狂介〟と幕末維新風に変え、編集部内を闊歩し始めたのである。

なぜ、志士になりきらねばならぬのか。個人的な好み以外に、西澤の頭脳の中には、それなりの理屈が構築されていた。それを分析したものが、右表である。つまり西澤は、現在の低迷するパソコンゲーム業界を、徳川幕府の屋台骨が揺らぎ始めた幕末に比したのである。確かに、内部に様々な問題を抱え、かつ海外列強からのプレッシャーを強く受けた幕末の状況は、現在の当業界に似ていないコトもない。親のイデオロギーをそっくりプリントされた、コピーに過ぎない息子が、臆面もなく跡を継いだ幕末の世襲制度。これは、一本ヒット作が出れば、雨後のタケノコのごとく類似ゲームが量産される状況に、極めて近いといえるだろう。海外のゲームがどんどん移植され、またハイパワーの海外マシンがよく売れる状況は、幕末の海外列強がこぞって日本に進出しようとした姿そのものである。

そして幕末は、倒幕派の志士たちの軍事クーデターによって、明治維新という夜明けを迎えた。はたして西澤も、同じ行動に出ようとしているのだろうか!?

決起する志士たち❶
天誅

➡自分たちと異なる思想の持ち主に対し、幕末の志士たちは暗殺テロを敢行した。彼らは自らのその行為を〝天誅〟と呼び、京を初め、各地で凶刃を振るったのである。

決起する志士たち❷
遊説

➡〝天誅〟が横行する一方、倫理感を重んじる開明派の志士たちは、言論によるイデオロギーの統一を図った。坂本竜馬の薩摩同盟などは、その成功例のひとつである。

両時代の奇妙なる類似

現代	1984年 マッキントッシュ、日本初上陸。その後、10年で100万台普及の勢い。	1994年 松本サリン事件発生。1年後、地下鉄サリン事件など発生。人心乱れる。	1995年 ロ〇イン編集者、西澤、決起を決意。編集部を中心にテロ活動開始。	1995年 川村ハルト、ひらえもんら、初台光山ビルにおいて、西澤の襲撃を受ける。	199X年 ロ〇イン、西澤のテロ行為により瓦壊。弟雑誌だったファミ通に吸収!?	▶ 夜明け(?・)
幕末	1853年 米海軍提督ペリー、黒船を率いて浦賀沖に出現。日本に開国を迫る。	1855年 安政の大地震発生。3年後には、コレラが流行し、人心乱れる。	1863年 近藤勇ら新選組を結成。同じころ、京を中心に天誅テロ活動活発化。	1864年 倒幕の志士たち、京、池田屋において、新選組の襲撃を受ける。	1866年 前年、坂本竜馬、薩長同盟締結。この年、徳川慶喜、大政を奉還す。	▶ 夜明け(明治維新)

時代の扉を開けるゲームは?

その答えはムービーにある!!

左ページに書いたように、西澤は現在の業界をダメにするものとして、3つの理由を挙げた。これを考えると、エッチゲームの記事を一手に引き受けている川村ハルト。英語力にモノをいわせて、海外情報を流入させているひらえもんと松下。こうした編集者に、西澤は接触を試みるハズだ。加えて、国産ハードを捨て、PCマシンを推奨するステキマン村山も、西澤の視野に入っていそうだ。

しかし、彼らとコンタクトを取って、西澤はいったい何をしようとしているのか? まさか幕末のように、本当に武力クーデターを試みるつもりなのか? それとも何か別の方法を考えているのか? そして、明治維新に相当する、パソコン業界の夜明けとは何か? すべての答えはムービーにある!!

やけくその大容量の世界へようこそ

というわけで、という書き出しで始めてみたものの、そんなたいそうな理由なんぞないことに気がつきました。なんと言いますか、『三国時代』がCDログインにもしゃしゃり出てまいりました。けっこう、うんざりして迷惑顔な読者の顔が思い浮かびますが、まま、勘弁してやってください。こっちもカラーで、ムービーも流せて、しかも大容量というメディアで、『三国時代』をやってみたかっただけのことなんですから。

いやー、黙っておとなしく、ムービーの編集でもしとけばよかろうものを、画廊伝説だのテキストコーナーだのなんだのを作ろうとして、いらぬ手間ヒマと容量だけはかかった代物が出来上がりました。まあ、それなりに読者のみなさんには、楽しんでいただける内容になっているとは思いますけどね。

けっ、もうできちまえばマナ板のコイ状態じゃけんね。文句言われてもいーや。

今はCDの〝あとくされ〟と違う状態。もう、酒飲んで寝る。そんだけでーす。じゃ、おやすみ。

movie ビデオ『三国演義』紹介

あの『三国志演義』の実写映像化！

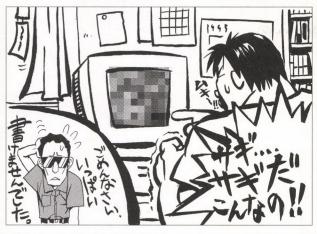
⬆➡実写の迫力と説得力、中国語のカッコよさ、かつての日本映画も持っていた映像に対する熱っぽさ、そんなものを感じ取ってもらえると、筆者としては非常にうれしいです。特に馬超と許褚の一騎討ちは、実際の一騎討ちと、役者のイメージもピッタリで必見だったりします。

あー、さんざんログイン誌上で推薦している、『三国演義』という中国製のドラマ。いくら口で言っても、実感湧かないだろうから、いっそのことムービーを取り込んで、CDに載せてみました。とは言うものの、容量の関係で2場面を取り込むのがやっとだったというのは、読者のみなさんにも、ビデオをくれた三国志ジャパン・プロジェクトの人たちにも悪いとしか言いようがないんですけども。でも、赤壁の炎上シーンと許褚と馬超の一騎討ちという、かなり迫力ある映像を入れておきましたんで、勘弁してください。まあ、大規模な戦争のシーンと個人戦闘の一騎討ちのシーンを入れておいたというわけですわな。

百聞は一見にしかず、というほどには多くの映像を入れることができなくて、忸怩たるの思いがあるのですが、これを機会に『三国演義』に触れてくれるファンが増えてくれたら幸いと存じます。全巻セットは高いんだけど、広く認知されればレンタルビデオ店に置かれないともかぎらんし。

祭

三国時代 テキストコーナー

⬅この曹操の戦いの年譜は、ディレクターの柏崎コタローががんばってくれまして、曹操の年表のバックにフォトが紙芝居のように展開してくれるようになりました。なかなか、カッコよいですよ。

これは文字どおりテキストのコーナーなんであります。

ここには三国時代の第3号に掲載した曹操の戦歴の年表のリメイク版と、あとがきのようなものが入っております。ちなみに、曹操の戦歴というのは、正史を参考に曹操が参加した戦いをすべて抜き出したものであります。記述のうしろにある、○とか×の記号はこっちで勝手に文面より解釈した勝敗です。あくまで主観が入りまくりですが。

あれ？　これだけか？　と思った人も多かろう。かく言う私がそうだ。本当は、もっといろいろなことを書いて入れたかったんですけどね。諸諸の事情でお流れになりました……、と書きたいところですが、ようするに原因は私の力不足に過ぎません。

本来ならば大容量を生かして、一番力を入れたかったのですが、ちょっと力およばず、次号に期待ということになってしまいました。えーと、『風燎』とか、いろいろね。

というわけで、今回はこんな感じで勘弁してやってください。

心のやすらぎ 画廊伝説 CDスペシャル

ながながと2年ばかりお待たせしやした、〝画廊伝説〟のカラー版でございます。

一度、本誌の画廊伝説で、カラーイラストが100枚集まったら、カラーページをもらって、カラー特集をやる。などということを申しました。しかし、実を言うとまだ60枚程度しか集まっていないので、本当だったら、やる義理もないですわな。しかし、それではせっかく送ってくれた人にもうしわけないですしね、これを機会にスキャナーで取り込んで、デジタル化して画廊伝説カラースペシャルをやってしまうことにしまいました。形式はいつものとおり。

やっとカラーに!!

⬅やっとカラーに!!　なんてことを書いておいて、ページ自体はモノクロというところがヒネくれていてよいですな。ともあれ、CDの中のデータはカラーなので、読者諸君は疑心暗鬼になる必要ないぞ。

特別付録 いろいろ壁紙集

特製壁紙つきなんて、まあ、おトク!!　などという自画自賛はここまでにして、最後に付録として紹介するのが三国時代特製壁紙集であります。とりあえず、見るだけならば、ボタンをクリックしてもらえればけっこうです。三国演義のフォト壁紙『曹操出陣』、『反董卓連合軍』、末弘作『曹操陣営』、白帆まゆ吉作『SD楼蘭』、『赤壁』の計5点が掲載されているわけだ。ありがたく思え。

しか〜し、壁紙インストーラーなどという、気のきいたもんはついとりゃしません。ですから、自分で壁紙を使用するには、壁紙となるビットマップ形式のファイルをウィンドウズのディレクトリーにコピーし、画面デザインで壁紙を替えてもらってやっと壁紙として使用できます。

ちなみにファイル名は、

- ●『曹操出陣』………KABE1.BMP
- ●『反董卓連合軍』…KABE2.BMP
- ●『曹操陣営』………KABE3.BMP
- ●『SD楼蘭』…………KABE4.BMP
- ●『赤壁』……………KABE5.BMP

となっております。

白帆、末弘 描き下ろし

⬆➡壁紙集でございます。ただイラストを見るだけと言ってしまえばそれまでですが、ファイルをコピーすれば壁紙として使えるということも忘れないようにしましょう。言うまでもなく、右が白帆で上が末弘のだよ。

小娘1号(以下1号)　小娘1号で〜す。

小娘2号(以下2号)　小娘2号で〜す。三波春夫はいないわよ〜ん。

1号　そんなオヤジなこと言っちゃだめでしょ。『少女のお部屋』なんだからさぁ。

2号　あたしぃ〜、なんていうかぁ〜、太郎君より三郎君のほうがグラッチェだと思うしぃ〜。

1号　え〜、マジィ〜？　それって超……。

2号　あっ、ポケベルー。なぁに、37564(ミナゴロシ)？　これ、みどりからだぁ〜。キャッ♡

1号　というわけで、頭悪そうだけど〜、それはおいといて〜、本題の『少女のお部屋』の内容なんだけど〜、どうしよっか？

2号　え〜？『幼女のお部屋』？　あたち5歳ぃ。バブー。

1号　5歳はバブーって言わんでしょ、フツウ。幼女だとなんにもできないから少女なんじゃん。あえてバカひけらかすこたぁないじゃないのさぁ。

2号　こう見えても1号と2号って頭グッドグーグーだから、スクリーンセーバーなんか作っちゃったのよね。あぁ、才能が恐いっちゅうか、なんちゅうか本中華。

1号　オヤジなんだか小娘なんだかわかんないのと一緒にされるのって〜、ちょっとショック〜、って感じ〜。でも〜、スクリーンセーバーのデータ作ったのはマジポンだしぃ〜、あたしたちって天才。

2号　バカボン？　なんちゃって。

1号　でさぁ〜、わたしらギャルだから〜、アニメーションなんて作ったことなくて〜、ハッキリいって超ダルかったのよね。

2号　教科書に『マジンガーZ』のパラパラマンガ作ったことはあるんだけど。意外とクリエイティブアーティストでしょ？

1号　アンタ、何者だよ。

2号　(無視)そんじゃ、どんなスクリーンセーバーか教えちゃおうかな。ハイ、1号どうぞ。

1号　逃げた上に人に振るか？　これだから最近の若い娘は……。

2号　チミも若いよ。

1号　あぁ、そうだった。でも人種違うから、ホラ。って、そういう話じゃないんだっけか？

2号　人種が違うっていうから、クロマニヨン人かと思っちゃった。ちょっとドキドキ。

1号　あら、そう。それはよかったね。このノーテン幸せモノが。そ〜ゆ〜話じゃなくてだね、スクリーンセーバーがどうのこうのって話をね、してみない？

2号　ハイハイ。じゃあ、トントンと話してみようかねぇ。今回は3種類のキャラクターを作ってみたんだよね。

1号　そうそう、あたし1コだけ。でも壁紙作ったの、あたしよ。

2号　3つとも動物なの。ギャルうけを意識してみたのよ。

1号　でも本当はラクそうだったからなのよね〜。あたしたちってゲ・ン・キ・ン

2号　なにぃ〜!?　現金だと。サブ、ハジキ持って来い。いただきに行くぜ!!　ブロロロ〜(車の音)。

1号　え？　サブなの？　少女なのにや〜ねぇ。もう。

2号　ただいまー。あ〜、スッキリした。んじゃ、話の続きを……。

1号　続き？　あぁ、いぬとくまとうさぎのアレ？

2号　そう。ちなみに、いぬとはいえど、2号の心の中に生きている犬だから、しっぽはないのよ。忘れたわけじゃあ、ございませんことよ!!　な〜んて、ちょっと苦しい言いわけだったかな？

1号　つまり忘れたってことね。な〜んだ、奇○じゃないんだ。

2号　……。ギャルが伏せ字なんか使うな!!

1号　え〜、だって〜、まんま書いたらバリやばいしぃ〜。かといってあたし素直だから黙ってらんないし〜。ちょっと理性って感じかな。ふふふ。

2号　でもさぁ、このスクリーンセーバー作りってば、ちょっとキツくなかった？

1号　ちょっとぉ？　ちょっとどころじゃないでしょぉ。だいたい何日徹夜したと思ってんのよ。

2号　掃除するヒマがないから、

⬆こ・れ・が、超サイコ〜〝少女のスクリーンセーバー〟の画面なの〜。いぬのハラがイカスのよね〜。よ〜く見るとウサギの目つきが悪いけど、気にしちゃイヤ〜ン。

とりあえずブチ込んでネ

⬆なにぶん、スクリーンセーバーのシステムが開発中のものなもんで、不都合が生じるかもしれないのよ。そうなっちゃったら、ごめんちゃい。

ブラウザーを立ち上げて、少女のお部屋を選んでね。画面の指示にしたがってインストールすればいいの。そしたらインストール先ディレクトリー内の".DLL"と".SCR"、それから".VBX"の拡張子のついたファイルを、ウィンドウズのなかのSYSTEMのディレクトリーにコピーすればいいのよ。オーライ? これでカ・ン・ペ・キ。バッチグーよ。下準備オッケィ!

設定しないとダメダメ〜

詳しいことはインストール先のディレクトリーにある拡張子が.DOCのファイルに書いてあるからそっちのほうをよ〜く読めば、設定のしかたはわかると思うの。設定はコントロールパネル内のスクリーンセーバーの設定でできちゃうのでラクラク。壁紙やBGMまで設定できちゃうから、スクリーンセーバーにしてはメモリーを食っちゃうのよね。8メガ以上推奨ってとこかな。

⬆くまを一度に3匹動かすこともできちゃうぞ。また、新規にセーブするときは、メニューの"名前を付けて保存"でセーブしないとおしおきよ!!

部屋がうすら汚くなったし。なんかね、星一徹とモスラが大暴れしてったあとのようなもんなのよ。困ったもんだね、こりゃ。

1号　モスラ湧いたの?

2号　いや、虫はいない。物のたとえよ、たとえ!! わかるかぁ? 小娘1号よ!!

1号　え〜、あたしゃてっきりモスラが湧いちゃって、格闘してたのかと……。でも、ウチ、引っ越ししたんですけど、あの、荷ほどきできないんですけど、なんとかしてもらえませんかね。

2号　そういうときは、けろけろ仮面を呼ぶのだよ。

1号　そんないかがわしいもの呼んだら、もっとひどくなりゃしませんかぃ?

2号　け〜ろけろ〜仮面、けろ仮面〜。テーマソングもあるんだよ。

1号　作ったの?

2号　うん。

1号　……だっさ〜。ださいよ。ださいださい(もしかして死語?)。

2号　ナウなヤングには大人気だぞ、けろけろ仮面は。たぶん。

1号　それ、夢。ちなみにスクリーンセーバーのなかにけろけろ仮面はでてきませんの。ごめん。

2号　コロリと話は変わるけど、このスクリーンセーバーってけっこうメモリー食うのよねぇ〜。

1号　そうそう、スクリーンセーバーのくせに。でも、今どきウィンドウズ使ってて、メモリー増設してないと何もできないから〜、そんな人はほとんどいないと思うけど〜、もしいたら増設しちゃいなさいよ。ね。

2号　あとは、自分のマシンの環境にあわせて、一度に動かすキャラクターの数を調節すればグーよ。

1号　ディスプレーの解像度が、640×400あたりの人はちょっとツライかもしれないけど。

2号　こういう人は、くまが巨大くまになっちゃうのよ。いやぁ、くまったくまった。あれ? こまっただったか。

1号　ハイハイ。くまがデカイのよね。いぬもうさぎも解像度低いとでかいっちゃ〜でかいよね。

2号　あっ、またポケベル〜。なになに、291291(ニクイニクイ)。イヤ〜ン、権左衛門君からだ〜。

1号　あんた、シブイ名前のカレシ(発音注意)、多いわね。あたし疲れちゃったから帰るね。

2号　私もこれから渋谷にゴーだから帰るぅ。バイナラ〜。

編集者ちゃんダイアリー

DIGITAL

果たして、パソコンゲーム誌の編集者たちは、どんな生活をし、何を考えているのか？　そんな知りたくもない疑問に聞きたくもない答えを提供してくれるのがこのページだ。さあ、読め、見れ！

編集者だってさぁ普通の人なんだ？

編集者。トレンドを先取り、ゲームは遊び放題、打ち合せを口実に会社の金で飲み放題。なんとも魅力的な職業ではないか！「嗚々、これぞ天職」とばかりに希望に胸を膨らませて当編集部にやってきた若人も数少なくない。しかし、その実体は、世間の認識とはまったく違うものであることに気づいたあと、その若人たちはどうなるのであろう？　かわいいデルモを使って楽しい撮影もなし。会社の金で接待しまくりもなし。ゲームは遊べるけど、自分の好きなゲームは先輩編集者に取られてしまう。しかも好きでもないジャンルのゲームをプレーさせられたあげくには、地獄の締切とのバトルが待っているのだ。

こんな失意のドン底にいる若手編集者たち。それでも編集部から去ることならず、カメラを向けられれば思わずおかしな顔を作ってしまう。そんな自分に自己嫌悪を覚えつつも、今日もまた原稿書きに励む毎日だ。なんと、愛すべき人々ではないか！　ま、ほとんど哀れ、とも言えなくもないが。

➡気楽な商売のように思えるかもしれんが、決してそんなことはない。荒んだ生活を送る若者たちのなんと多いことよ。

こうして彼らは、一部の人々の羨望のまなざしを受けつつも、実は意外に(？)みじめな気分でいることが多いのだ。そんな彼らの実体を探るべく、今回は２体のサンプルを抽出、観察してみることとあいなった。さあ、果たして彼らの実体とは？　意外に普通の人なのかも？

編集者ちゃんダイアリーとはなんぞや？

ログインなる雑誌は、元来編集者の露出度の高い雑誌である。その理由は、モデルを使う金が惜しいから、出たがり編集者が多いから、などと諸説あるが、真相は藪の中だったり蚊帳の外だったりする。まあ、それはともかく、ログインは編集者が誌面に出ることで有名なのだ。そのため、編集者ちゃんダイアリーなるコーナーまである始末。この夏のリニューアルで残念ながら、惜しまれつつ(？)姿を消したこのコーナーだが、ふだんの誌面からは伝わってこない編集者の一面をかいま見ることのできるコーナーとして、なかなか人気もあったりなかったりしたもんだ。

⬆ふだんはバカをやってる編集者も、意外と素顔は……やっぱりバカだったりするんだなこれが。

さて、ログイン本誌の編集者ちゃんダイアリーは、その名のごとく日記形式で編集者の日常を紹介するコーナーだった。「○月×日　今日は天気がよかったので……」と言った具合に展開するわけ。今回のDIGITAL版も、それに準じた作りではあるが、メインはムービーとなっている。撮影のため、多くはヤラセなのだが、すべて、実話に基づいたものである。これについては、私ことムービーじじい（誰それ？）が個人的に保証するから安心してよい。撮影中のハプニングもいくつかあったが、それもそのまま収録されているので、興味のある人は探してみてもいいかもな。ヒントとしては、痛そうなシーンが多いってことかな。ヒマなら探してみて。

⬇このメニューから、ふたりのうちどちらかを選んでムービーを見る。キミならどっちを選ぶ？

というわけで、今回サンプルとして抽出された若手編集者は２名。このふたり、志願したわけでもなんでもなく、いつものように上層部の命令によって、無理ヤリ出演を強制されたのだ。ふたりの詳しい紹介は次ページに譲るとして、変り者の多い編集部でも、かなり異彩を放っている人たちであることは確かだ。このふたりが、どのような日常を見せてくれるのか。ちょっとでも興味があれば、即ムービーを見れ！

金P

編集部でもっともツライ男

金Pこと金平は、香川県出身で年齢不詳の編集者だ。なんでも戸籍は人に売ってしまったので、自分でも年齢がわからなくなってしまったそうな。この逸話からもわかるように、結構お金には困っているような様子。その反面、食費にも困る状態なのに、趣味にはバシバシお金を使ったりしてな。最近ハマったのは、ネコスロット。街のゲーセンに置いてあるあれだ。この景品であるまねきネコを全種集めようと、注ぎ込んだ金額はすでに計算不能とか。資金不足のため、ついにあと1種類で全種揃うというところで挫折、現在そこでストップしたままだそうな。その前は、あのMAGIC：The Gatheringにハマりまくり、これまた大散財をしたらしい。こちらは総額数十万にのぼるというので、そのハマり具合がうかがい知れるというものだ。

そんなわけだから、彼はいつも金がない。編集部でも"貧乏"と言えば彼のことと認識される悲しさ。そのうえ、運の悪さも編集部では三宅と1、2を争う。以前、仕事中にちょっと買物に出た彼は、車にガシッっとぶつけられてしまった。ああ不運。しかし、車のオーナーはディスカウントショップの社長さん。彼のお店にまで連れていかれ、おわびにとサッカーボールとCDプレーヤーをもらったのだった。その後、なんの不具合も出なかったのでよかったようなものの、ハッキリ言えばサッカーボールとCDプレーヤーでごまかされた、って感じ。それでも幸せに感じた自分自身を、金平はなんとも情けないと思ったと言う。しかもその後、貧苦にあえぐ彼は、その貴重なCDプレーヤーを同じ編集部の友人に売り渡し、生活費の足しにしてしまったのだ。ああ、ミジメ。

ログインでは、FM TOWNS関係の記事を担当していたが、FM TOWNSに元気がなく、担当定例ページがなくなって暗中模索状態。ああ、金平よ、どこへ行く。

➡編集部の人気者、金平。いつでも誰かにからかってもらっている。最近は、単行本の執筆、編集作業にかかわっており、かなりお疲れの様子だ。

⬆金平P太郎近影。なんとなく貧乏神が好きそうな顔に見えるのは、気のせいだろうか？　それとも本当に……？

久保

男に背を向けパワーゲームに生きる女帝

編集部には女傑が多いが、若手ながら次代の女帝になれるだけの力量を備えているのがこの人。九州は小倉出身で、年齢は？歳。気の強さには定評があり、武勇伝も多い。兄の影響で山中鹿之介が好きになったというから、鹿之介のような頑固さ、意志の強さに憧れているに違いない。

ムービーでも紹介しているが、彼女はバイク乗りなのだが、立ちゴケ、ボテゴケ（つまり止まった状態でコケてしまうこと）が多いらしい。また、こんな話もある。ある日友人とツーリングに出かけた彼女は、バイクで何かを踏んづけた（ような気がした）。あまり気にしないでそのまま進んで行った彼女が後方を振り向くと、一緒に走っていた友人がいない。あとから追い付いてきた友人によると、彼女のバイクはひとりの外国人の足を轢いたのだそうだ。しかも日本語のよくわからない人だったので、かなり苦労しておわびを言ったらしい。あ～大変そう。

音楽は、イギリス系のサウンドを好むという彼女は、最近一大決心をしてポータブルCDプレーヤーを買った。世間がMDプレーヤーの時代であるが、そんなことはこの際どうでもいい。編集部でも、毎日80年代初頭の音を中心に聞いて、束の間の幸せを味わっているらしい。

ゲームは大好き！　という久保は、DOOM系ゲームにハマっている。どれぐらいハマっているかは、ムービーを見てもらうとわかるハズ。帰宅しても、アートディンクの『ローマは一日にして成らず』をプレーするという強者。ゲームが根っから好きらしい。特にシミュレーションゲームに関しては一家言持っているということなので、今後はそちら系の記事での活躍も期待できるのではないだろうか？　現在は、CD-ROM系マルチメディア（うさん臭い呼称だ）ソフトのレビューなどを担当しているが、そのうち大きなことをやらかしそうな期待を抱かせてくれる。

➡編集部で彼女の印象は？　という質問に対して返ってくる答えは、強い、恐い関係だったりする。はたしてその通りの女なのか？　ムービーで確かめよ。

⬆久保近影。その容貌からは、とても気の強いお姉さまだという感じはしないのだが……。そのギャップが魅力？

れたぁず桃源郷CD

ブラウザーにもどる

れたぁず史上初!? の本文なのです!!

えっ？　なんだって、あらあらあら、えーと、なんつーか、つまり、そのアレだ。答えるべく読者のたよりがないぞ、ないぞ、なーいぞ。う〜んと、アレな、こんなの書いたことないから、どうしたらいいんだか、わかんねーや。なんせ、この仕事５年近くやってるけど、こんなの書いたことねえさな。普通の読者の問いかけのない文章なんてよ。おい、いったい、俺はどうしたらいいんだよっ。なんだなんだお前ら、俺がバカページの担当だと思ってバカにしてやがんな。俺はバカではない、バカではないが馬鹿。漢字で書けるだけ偉いさ。あ、そうだ、ここはCDログインさ。CDは全部専門家がやってるから、普通のれた桃とどこが違うのかわからんが、とにかくやるぜ。　**れた桃担当の編集者**

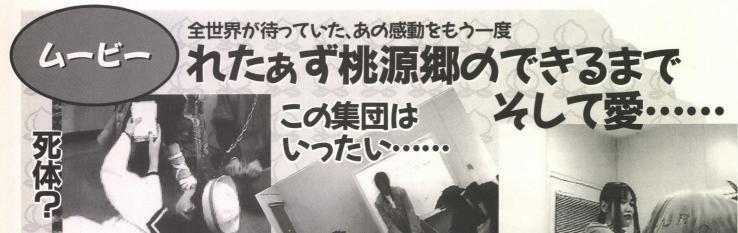
れたぁず　桃源郷はCDログインでやらないの？（群馬県　アッホー）

あ、こんなところにありやがった。ちっ、やられたぜー。

さっきの編集者

ムービー

全世界が待っていた、あの感動をもう一度

れたぁず桃源郷のできるまで

STORY

1999年子供の日、世界を破滅寸前までに追い込んだ、あの出来事のことを話さなければならないのだろうか。私は今、死のふちに立ちつつ、これを記している。願わくば、これを読んだ人に伝えたい。「れた桃の謎には触れるな」、と。その意味は、この映像を見ればわかる。

ついに明かされる

れたぁずの謎

不認識クリエイターズ

ばばん。

こういう気を抜いた改行をすると、読者などから手抜きと思われるので、気が抜けません。

今回の不認識クリエイターズでは容量の許すかぎりで、みなさんのクリエイティブな“作品”の数々を発表していくことにします。

キャラクター、イラスト、1ココママンガなど、それなりには楽しめる内容となっております。

とまあ、これだけであとは書くことがないんですわなー。なにしろ、絵系の読者投稿をなんの加工もせずに並べたスライドショーなわけですから。本当なら、キャラクターたちを活かしたオリジナルマンガのひとつも、ポンと掲載しておきたかったのですが、それは次回のお楽しみということで。

ほら、これでもう文はまとまってんだよ。これ以上に内容のある話なんてありませんってば、このコーナーの解説なんて。

あとは見てのお楽しみってことにしておきましょうよ。

⬆➡カラーでお見せできないのが残念です、と書いてはみましたが、実はどの作品もモノクロだったりするのだな。

屍旅団南へ

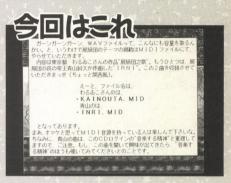
題字/大沢

しかっぱね、しかっぱね、しっかぱね。すべてしかばね、世の中平和、みんなしあわせ屍旅団、りょだだーん!! という軽快なJラップのリズムで始まる浪曲、屍旅団のテーマで始まりました、屍旅団。

やっぱりデジタルメディアは偉大です。今まで、伝えられなかった音曲を読者のみなさんにお届けできるのですから。一応、デモテープの編集と音曲詩の募集はしてたんですが、どこで発表しようか迷っていたところ、こんな機会にめぐまれたわけですね。なにはともあれ、これでとりあえずは曲をデジタルデータとして読者に送り届ける場が出来たということで、まずはめでたい。

というわけで、今回は東京都のわるゐこさんと、当編集部の青山斜太の作った曲を収録して、みなさんのご機嫌をうかがわせていただきましょう。そんでいいよな？

納得いかないのなら話を聞こうじゃないか。それから、2曲しか入ってないのは、純粋に容量の問題。

MIDファイルじゃないと、容量取りすぎて、今回は見送り。

⬆MIDファイルとして収録してあるので、実はMIDI音源を持っていないと、聞けなかったりする。

そして……本文

人類最大の謎です。人はなぜ、エレベーターに乗ると、前方約45度に頭を上げて、階数表示を見つめるのですか？（神奈川県　相馬晃）

慣れてくるとトリップできるからです。　**ラリラリ編集者**

私の野望は学校で一番恐い顔と性格の持ち主、H先生にひざガックンをすることですね。

（石川県　光牙）

聞いておくが、キミはその野望を達成するために、日夜自己を磨くことを怠っていないだろうな？ でなければ、それは野望などではなく、単なる“願望”に過ぎんぞ。

野望の編集者

⬆徹夜はすればするほどヤミつきになる。と言ったら殴られるような雰囲気。

パソコン雑誌で、バンジージャンプの記事はなぜ？ と思ったら次は下痢。考えた私がバカでした。

（神奈川県　佐々木章）

へへへへ……、とかなんとか言っちゃって本当はあんなの嫌いじゃないんだろ？ いいんだよ、ガマンしなくたって。

読者をみくびる編集者

うちの犬は、わき毛が長い。

（神奈川県　千年堂）

俺も長いよ。　**わき毛編集者**

アニメビデオを買った帰り、女づれの友人Kを見た。ムカついた。エアガンで撃ってやろうと思った。むなしくなった。家に帰ってビデオを見た。

（奈良県　ミカド「忍」）

あー、もし同情してほしいんだったら、送るコーナーを間違えたね。こっちにしてみれば、友人に先を越されただけで、ムカつくキミのほうが悪いって解釈するからね。ひとりでムナしくやってな。

傷をナメあってる場合じゃない編集者

⬆CDログイン編集が終わってほっとする編集部。もう先のことは考えたくない。

もうすぐ18歳になるから何してもいいよね！（群馬県　うりひょー）

止めはしないさ。18歳にも……。

続きはCD-ROMの中

使用上のご注意、ソフトリストのコーナー

まぁ、毎度のことではありますが、ずいぶん注意して制作しても、実際にCD-ROMを焼いてしまってから、問題が発見されるものですね。というわけで、ご使用の前に、以下の注意書きをよ～く読んでいただければ幸いです。

■COMING SOON GAMES

TOTAL DISTORTION

●インストール画面のテキストには、ブラウザー上からインストール可能とありますが、実際にはできません。ファイルマネージャを立ち上げて、ＤＩＳＣ3の￥ＤＩＳＫ3￥ＴＤ＿ＤＥＭＯの中のＩＮＳＴＡＬＬ.ＥＸＥを実行してください。

TUBE

●インストール画面のテキストには、ＤＯＳからインストールするように記されていますが、実際にはブラウザー上からインストールするようになっています。インストールボタンをクリックし、あとはテキストに従って作業をしてください。

CYBERBYKES

●このゲームは、ＣＤ-ＲＯＭのままでは遊ぶことができません。ＤＩＳＣ1の￥ＤＩＳＫ1￥ＣＹＢＥＲの中のすべてのファイルを、ハードディスクに新たにディレクトリーを作成して、そこにコピーしてください。そしてハードディスクからＣＹＢＥＲ.ＥＸＥを実行すれば起動します。

■GAMES NOW ON SALE

NASCAR RACING

●このゲームは、ＣＤ-ＲＯＭから、直接遊ぶことができません。ＤＩＳＣ2の￥ＤＩＳＫ2￥ＮＡＳＤＥＭＯの中のすべてのファイルを、ハードディスクに新たにディレクトリーを作成して、そこにコピーしてください。あとは、テキストに従ってサウンドセットアップなどを行なってください。

■ログインアジアレポート

FATHER WORLD

●インストール画面のテキストには、ブラウザー上からインストールできるとありますが、実際にはブラウザー上からインストールすることはできません。ＤＩＳＣ3の￥ＤＩＳＫ3￥ＡＳＩＡ￥ＦＷの中のＦＷ.ＬＺＨを、ハードディスクに新たにディレクトリーを作成した上でそこにコピーし、ＬＨＡを使って手動で解凍してください。
書式は、
ＬＨＡ　ｅ　ＦＷ.ＬＺＨ
です。ＬＨＡ.ＥＸＥがあるディレクトリーにパスが通っていない場合は、ＬＨＡの前にフルパスを指定してください。

■オンラインソフトでウハウハ!!　P88

デスクトップツール

●このツールは、ブラウザー上から解凍しようとすると、"ファイル解凍/圧縮エラー"と表示されてしまいます。インストールする場合は、ＤＩＳＣ3の￥ＤＩＳＫ3￥ＯＮＬＩＮＥ￥ＷＩＮＴＯＯＬの中のＤＴＴ244.ＬＺＨを、ハードディスクに新たにディレクトリーを作成した上でそこにコピーし、ＬＨＡ.ＥＸＥを使って手動で解凍してください。
書式は、
ＬＨＡ　ｅ　ＤＴＴ244.ＬＺＨ
です。ＬＨＡ.ＥＸＥがあるディレクトリーにパスが通っていない場合は、ＬＨＡの前にフルパスを指定してください。

WAVE CLOCK

●このツールは、ブラウザー上からインストールすることができません。ＤＩＳＣ3の￥ＤＩＳＫ3￥ＯＮＬＩＮＥ￥ＷＩＮＴＯＯＬの中のWAVECL.ＥＸＥを、ハードディスクに新たにディレクトリーを作成した上で、そこにコピーしてください。ハードディスクからＷＡＶＥＣＬを実行すると、自動的に解凍が始まります。

LHA.EXE

●このツールは、ブラウザー上からインストールすることができません。ＤＩＳＣ3の￥ＤＩＳＫ3￥ＯＮＬＩＮＥ￥ＥＴＣの中のＬＨＡ255Ｂ.ＥＸＥを、ハードディスクに新たにディレクトリーを作成した上で、そこにコピーしてください。ハードディスクからＬＨＡ255Ｂを実行すると、自動的に解凍が始まります。

THREED.VBX

●このツールは、ブラウザー上からインストールすることができません。ＤＩＳＣ3の￥ＤＩＳＫ3￥ＯＮＬＩＮＥ￥ＥＴＣの中のＴＨＲＥＥＤ.ＶＢＸを、ハードディスク上のパスが通ったディレクトリーにコピーしてください。ＷＩＮＤＯＷＳディレクトリーにコピーしておくのがよいと思います。

■音楽する精神　P96

●DISC4のAOYAMAというディレクトリーにあるMIDIデータのうち、k_s_i.midは、データ不良のため、再生できません。ご了承ください。

DISC1のディレクトリー・パス・リスト

```
─AKUNTA─"窓開けて遊びましょう"『AKUNTA』のデータ　P72
  ├SC00
  ├SC01
  │ └WAVJ
  ├SC03
  │ └WAVJ
  └SC12
─DISK1
  ├AP_DEMO─『AIR POWER』デモ　P24
  │ ├AP_SVGA
  │ └AP_VGA
  ├BROWSER─CD LOGIN ブラウザー
  ├CYBER─『CYBERBYKES』体験版　P26
  ├E3─『BATTLE BEAST』体験版　P25
  ├L3D─『LEMMINGS 3D』体験版　P20
  │ ├GFX
  │ ├LEMM
  │ ├LEVELS
  │ └REPLAYS
  │   ├SOUND
  │   ├AWE
  │   ├DRIVERS
  │   ├GM
  │   ├GUS
  │   ├LAPC
  │   ├SBL
  │   ├SCC1
  │   ├SPOTFX
  │   └VOXFX
  ├MOVIE─ゲーム関係のムービーディレクトリー
  │ ├11TH─『THE 11TH HOUR』のムービー　P18
  │ ├BULLFROG─"ブルフロッグのすべて"関係のムービー　P64
  │ ├CONQUER─『COMMAND &CONQUER』のムービー　P27
  │ ├FADE─『FADE TO BLACK』のムービー　P29
  │ ├SWAT─『POLICE QUEST SWAT』のムービー　P28
  │ └WAR2─『WAR CRAFT 2』のムービー　P55
  ├OCTANE─『HI-OCTANE』体験版　P64
  ├TD_DEMO─『TOTAL DISTORTION』デモ　P22
  ├TUBE─『TUBE』体験版　P64
  ├VFW11J─『Video for Windows 1.1J』のランタイム
  ├WING─『WinGバージョン1.0ランタイム版』
  └WINGAME─"窓開けて遊びましょう"で紹介した体験版、デモのディレクトリー　P72
    ├AKUNTA─『AKUNTA』実行ファイル
    ├MLDEMO─『メビウスリンク』デモ
    │ ├PARTS
    │ ├SOUND
    │ └WING
    ├PPBB─『ピーピーボンボン』体験版
    ├QWIRKS─『QWIRKS』体験版
    └SHUPO─『しゅっぽっぽ』デモ
─TEASER─『HEART OF DARKNESS』デモ　P16
─TEXT─各種説明などのテキスト
```

DISC2のディレクトリー・パス・リスト

```
─DISK2
  ├BF─『BIOFORGE』体験版　P38
  │ └BIOFORGE
  │   ├BODY
  │   ├DATA
  │   ├INITGAME
  │   ├ITEMS
  │   ├MONITORS
  │   ├MUSIC
  │   ├ROOMS
  │   ├SCRIPT
  │   ├SHOW
```

- SOUND
- CARPET—『MAGIC CARPET』体験版　P46
- DESCENT—『DESCENT』体験版　P52
- FXFIGHT—『FX FIGHTER』体験版　P32
  - FIGHT
    - BGROUNDS
    - BOUTGFX
    - FIGHTERS
    - FLOORS
    - FONTS
    - FRONT
    - MOVES
    - SOUND
    - VIDEO
    - WEAPONS
- LECDEMOS—『DARK FORCES』、『FULL THROTTLE』体験版
  - DFDEMO—『DARK FORCES』体験版　P40
    - LFD
  - FTDEMO—『FULL THROTTLE』体験版　P34
- NASDEMO—『NASCAR RACING』体験版　P44
  - CARS
    - CARS
  - EFFECTS
  - ROL
  - SOUND
  - TRACKS
    - TALADEGA
- POOL—『VIRTUAL POOL』体験版　P51
- ROTT—『RISE OF THE TRIAD』体験版　P50
- SAVAGE—『SAVAGE WARRIORS』体験版　P54
  - ANM
  - BIN
  - BRU
  - DAN
  - DOT
  - DRV
  - FAS
  - MDI
  - MPK
  - MSK
  - PCX
  - PER
  - PIC
  - PRC
  - SCREENSH
  - SND
  - SPC
- SLIP5000—『SLIPSTREAM 5000』体験版　P53
- TREK—『STAR TREK:THE NEXT GENERATION "A FINAL UNITY"』体験版P36
- TV_DEMO—『TERMINAL VELOCITY』体験版　P48
- WARCRAFT—『WARCRAFT』体験版　P55
- WING3—『WING COMMANDER Ⅲ』体験版　P42

- TEXT—各種説明文などのテキスト
- USNF—『US NAVY FIGHTERS』体験版　P30
  - THSTMSTR
  - UNIVBE

DISC3のディレクトリー・パス・リスト

- DISK3
  - ASIA—"ログイン・アジアレポート"　P56
    - DHJ—『大血戦』体験版
    - FISH—『釣り狂』体験版
    - FW—『FATHER WORLD』体験版
    - PG—『PEE & GITY SPECIAL』体験版
    - SHAKII—『SHAKII』体験版
    - SKY—『SKY & RICA』体験版
    - THEDAY3—『DRAGON FORCE』体験版
    - TONKO—『TONKO』体験版
  - FOMA—"少女のお部屋"スクリーンセーバー他　P122
  - FREQ—『FREQUENCY LOGIN INTER MIX』　P78
  - INTERNET—"仮想WWW探訪記"データ　P83
    - CDLOG—ホームページのデータ
      - BAKAC
      - IMOZA
      - JUNKBOX
      - LETTERS
      - TEHEHE
    - DISK1
    - DISK2　—『MOSAIC VIEW Ver2.0』
    - DISK3
  - L_SOFT—"ログインソフト出張版"データ　P80
    - ADVTOOL
    - ASTDEMO
      - BMP
      - MID
      - MSG
    - OEKAKI
    - RYUKYU
  - ONLINE—"オンラインソフトでウハウハ!!"データ等　P88
    - ETC
    - FILLY
    - GAMES
    - SSAVER
    - WINTOOL
  - ORIGIN—"オリジンのすべて"関連のムービー　P68
  - QUEST6—『SPACE QUEST6』体験版　P49
    - ENGLISH
    - VESA
      - APPIAN
      - ATI
      - CHIPS
      - CIRRUS
      - DIAMOND
      - DIAMOND2
      - EVEREX
      - GENOA
      - OAK
      - ORCHID
      - PARADISE
      - SAMPLES
      - SIGMA
      - STB
      - TECMAR
      - TRIDENT
      - TSENG
      - VIDEO7
  - TEXT—各種説明文などのテキスト

DISC4のディレクトリー・パス・リスト

- DISK4
  - AOYAMA—"音楽する精神"データ　P96
  - BAKA—"バカチン市国マルチメディア"データ　P112
  - DEVICE—"ＰＣちゃんとコミュニケーション"ムービー　P92
  - DIARY—"編集者ちゃんダイアリーDIGITAL"ムービー　P124
  - FUKUNAGA—"魅惑の健康"ムービー　P108
  - HARUTO—"逆輸入！　EROTIC CD-ROM"ムービー　P104
  - KOUBE—"憂いて候"ムービー　P118
  - LETTERS—"れたぁずCD桃源郷"データ　P124
  - MATSU—"社説"ムービー　P8
  - MIYAKE—"知らなかったほうがよかった世界"ムービー　P100
  - SANGOKU—"別冊三国時代[SAN]"データ　P120
  - SHIBATA—"馬と生きる"ムービー　P116
  - STAFF—"おまけ"データ
  - TAISEN—"ひとり遊びがなぜ楽しい？"ムービー　P74

CDログイン情報質問電話

☎ 03-5351-8221

ログイン情報質問電話の受付は、祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時までとなっています。

CD LOGIN for PC Vol. 2

EDITORIAL LOG

ついにやりました、業界初、CD-ROM４枚組！ さあ、果たして吉と出るか凶と出るか？ 今回、わかったことは、４枚組だからといって、容量不足は結局解決しないってこと。PCの世界って、それだけパワフルなんだね。そのパワフルさを、ぜひ楽しんでくれ。

■発行人 塩崎剛三
■編集人 河野真太郎
■編集長 高橋義信
■副編集長 松本隆一
■デスク 青柳昌行／平林政司／梅本幸孝
■アートディレクター 田宮朋子
■編集スタッフ／宮地千里／大庭聖子／泉和子／三宅貴久／堀井洋／飯嶋玲子／仲丸真二／馬越美保／山内正啓／小川英明／佐竹正彦／原田一郎／岩尾学／村山誠一朗／松下淳／豊岡玲子／小野大／高島修／福永理／河辺研二／山田亜由美／澤村健／金平文平／藤井雅浩／小松美和子／島村正人
■制作スタッフ 和光陽子／中藤崇／間野田晃成／西山哲也
■制作進行 樹村頼子／東谷保幸／栗原和子／樽本義之／鈴木由美／山本一正
■編集協力 小国真／宮澤孝史／大澤良貴／青山邦宏／川村俊陽／柴田尚／堀之内由貴子／吉谷一幸／進藤喜彦／河田周平／松浦麗／石川理／岩濱正人／丸山文彦／久保裕絵／丸子かおり／中島歩／柏崎虎太郎／西澤晶
■制作協力 admix／安田稔／井沢利昭／佐々木幸子／梶浦陽子／檜田研次／長島恒光／水田貴之／門治／渡辺芳子／クォーク東京オフィス／KOGA

■アメリカ駐在 トム・ランドルフ
■ロンドン駐在 リック・ヘインズ
■フォトグラフ 加藤文哉／八木沢芳彦／木村早知子／吉田武／宮野知英／岡野浩之／小林伸／溝田誠／松本匡央／佐藤倫子
■イラスト 駄場 寛／米田裕／鶴見としゆき／寺尾幸純／相馬宏充／志水明子／大町光徳／樫村加奈子／梅津昌代

■出版営業統轄部長 能勢仁
■出版総務統轄部長 別所聖一
■出版業務 前田誠／関根隆之／望月紹良
■広告統轄部長 小島文隆
■広告営業 大嶋清太／杉山淳一／森川正雄／三浦智子
■雑誌営業 宮川洋／玉舎直人

ブラウザー制作 藤高信博
CD-ROM制作協力 メディアボックス／テイチク株式会社／マイクロソフト

COVER

■イラスト 駄場 寛
■デザイン 田宮朋子
■製　版 田中典利

■広告目次

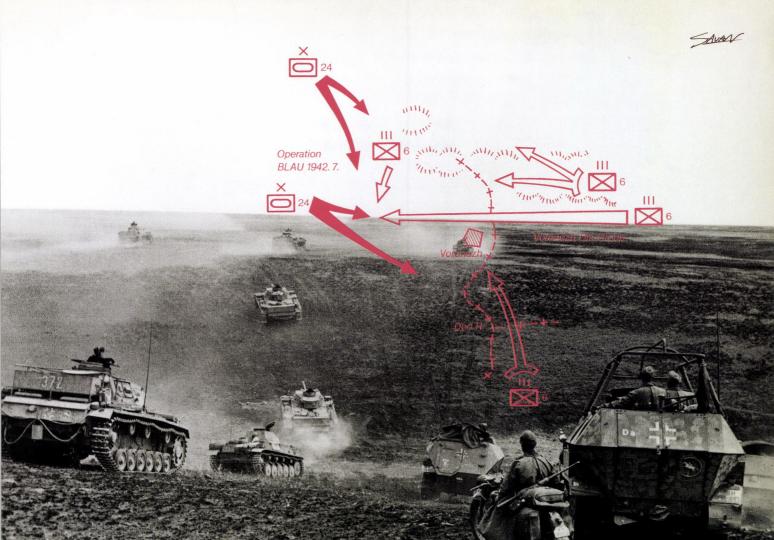
SAVAN

Operation BLAU 1942. 7.

Voronezh Dis. Group

Voronezh

Don R.

(Bundesarchiv)

知力と武力。総力戦の始まりだ。

ポーランド侵攻から仮想のワシントン攻略まで、待ち受けるは全38の苛烈な戦場。あなたはドイツ機甲師団の司令官として部隊を率い連合軍を撃破してゆかねばならない。シュトルヒを飛ばし、Sdk fz222を走らせ、敵情を探る。地形と戦力をよみ戦略を練る。作戦によって歓喜と苦汁は紙一重。戦績によって決定される次なる戦地と与えられる部隊。司令官たるあなたの冷静な判断が、歴史をかえる。オープニングに流れる当時の貴重な映像は、白熱のバトルを写し出し、陸海空に、激戦を繰り広げる兵器の外観やその能力さえも精密なグラフィックとデータで再現。さらにシナリオモードでは、連合軍側の司令官としてプレイに参加、そして熱戦必至の対戦プレーも楽しめる。果たしてあなたのドイツ機甲師団は、電脳世界で勝利できるだろうか? 待望の辛口戦略シミュレーション遂に勃発。

※画面写真はDOS/V用(英語版)のものです。

第二次世界大戦/ヨーロッパ戦線本格戦略シミュレーション

PANZER GENERAL™

パンツァー ジェネラル

◎PC9821日本語版(CD-ROM)
◎DOS/V日本語版(CD-ROM)
◎標準価格 12,800円(税別) ◎9月発売

●(株)ジェネラル・サポート代表取締役・阿部隆史氏書き下ろしによる「PANZER GENERAL専用兵器カタログ」付き。

SAVAN 株式会社エーエムティーサヴァン
ユーザーインフォメーション Tel.03-3398-6361

AMT ●(株)アローマイクロテックス(AMT)ソフトウェア事業部は、平成7年6月より株式会社エーエムティーサヴァンに社名を変更しました。なお、これまでのAMT製品の販売、ユーザーサポートについても、引き続き弊社にて取り扱います。住所、電話番号の変更はありません。今後とも弊社ならびに弊社製品をよろしくお願い申しあげます。●NIFTY-Sarveゲームベンダーフォーラム内に、エーエムティーサヴァン会議室を設置しておりますので、お気軽にご参加ください。

Printed in Japan　共同印刷

T1063598451783

雑誌63598-45

編集人　河野真太郎

☎03-5351-8151（編集部）